

SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE

AGRADECIMIENTOS

Siempre la primera entre las primeras, gracias a mi madre por su inspiración, su guía y su amor. Sin ella estaría dando vueltas a unas hamburguesas, imagino.

Gracias también a los mejores jugadores del planeta, Paz Derham, Tony Dickison y Greg Abbot, que serían reconocidos como tales si tuvieran más tiempo para participar en unas cuantas competiciones. Dominaron los juegos de este libro en un día o dos, y volvieron sobre sus pasos para descubrir más secretos. También gracias a Josh Arlidge y Sheldon Morreira por su apoyo.

Gracias a Joe Harabin por ocuparse de los detalles importantes, como contar el dinero, distribuir el libro, y especialmente —sí, otra vez—, contar el dinero.

Gracias a Larry Antonio, Mike Boland y Adam Dotson por su amistad, en el sentido más bello de la palabra. Gracias a Scott, de JR, por animarme con lo último en música y recordarme por qué estaba escribiendo este libro.

Gracias a Steve «Smike» Henke por revivir mi amor por los videojuegos antes de que fuera demasiado viejo para disfrutar de ellos.

Gracias, y muy especiales, a Gavin Campbell por ninguna razón en particular (quería desesperadamente que su nombre apareciera en este libro, aunque no haya motivos para ello). Es un gran amigo, pero no creo que ésta fuera la razón.

Finalmente, debo dar las gracias a Rebecca Gray, de Sega América, y a Adrienne Wolfman, de Ketchum Public Relations, por suministrarme la excelente colección de futuros clásicos que aparecen en este libro. Sin su ayuda y sin su apoyo, estas páginas jamás habrían existido. Y también debo dar las gracias a las siguientes compañías, por facilitarme sus últimos títulos para que fueran incluidos: Ballistic/Accolade, Renovation Products y Tengen.

SUMARIO

Algo más que secretos para...

Shadow Dancer 13
Shining in the Darkness 27
Sonic the Hedgehog 49
Spiderman 79
Streets of Rage 89
Strider 99
Thunder Force III 109
Toe Jam and Earl 119
Vapor Trail 131
Wardner 139

Y lo más básico...

Mini estrategias 149
Dinoland • Fantasía • Fatal Rewind • Marvel Land • Mercs • Ms. Pac-Man • Pac-Mania • Star Control • Turrican

Supertrucos 163
Space Invaders'91 • Stormlord • Super Hang-On • Super Volleyball • Sword of Sodan • Target Earth • Technocop • Twin Cobra • Valis 3 • Warrior of Rome • Wings of Wor

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la primera colección de libros sobre estrategias y pistas de videojuegos.

El que tienes en tus manos incluye precisamente eso —secretos, estrategias, pistas y trucos— para la consola Sega Mega Drive.

La consola Sega Mega Drive empezó como el mejor sistema del mercado americano, con auténticos gráficos y sonidos de dieciséis bits. El ritmo de producción de juegos para esta máquina fue inicialmente lento, pero ahora, con el creciente apoyo de las compañías de software, los títulos disponibles están aumentando muy rápidamente.

Entre este amplio espectro de arcades —esto es, juegos de acción—, simulaciones, puzzles y juegos de rol, hay algunos que destacan muy especialmente. Los primeros éxitos incluyeron Castle of Illusion (protagonizado por Mickey Mouse) y el super-ventas Strider.

Pero éstos fueron sólo el principio, porque una nueva corriente de «futuros clásicos» está llegando. Sonic the Hedgehog, Toe Jam and Earl y Shining in the Darkness están llamados a marcar un estilo; y ciertos rumores apuntan a que Sonic 2 estaba preparado antes de que el juego original fuera editado.

La consola Sega Mega Drive batió la marca de los cien títulos con anterioridad a que se anunciara la aparición de la consola Super Nintendo, lo que la convierte en líder del mercado de dieciséis bits. Y con la próxima introducción de la unidad CD-ROM se convertirá también, y de lejos, en la más poderosa.

Esta nueva adición a la consola Mega Drive nos traerá juegos increíbles, con niveles muy extensos. Un solo juego en compact disc podrá incluir más de diez veces la cantidad de memoria de un cartucho, y junto al potencial para niveles extra vendrán secuencias de animación más extensas y sonido estéreo digital (con voces en vivo).

Lo mejor de todo es que los juegos en CD tendrán precios parecidos a los de los cartuchos. Se promete que el sistema será más rápido y más potente que cualquier sistema de CD del mercado. ¡Parece que será más potente que una máquina recreativa!

En este libro no encontrarás meras sugerencias y equívocas pistas para los mejores juegos que la Mega Drive ofrece, sino detalladas instrucciones que te indicarán —paso a paso— cómo derrotar esos aparentemente indestructibles enemigos, o cómo atravesar un obstáculo inevitable. No hallarás un reciclaje de las instrucciones incluidas en tu juego. En lugar de

contarte qué hace cada botón de tu mando, así como el nombre y las características de cada personaje, utilizaremos el espacio para incluir secretos e imágenes que te ayudarán a superar las partes que no cubren las instrucciones del juego.

Seguro que no has comprado este libro para obtener meras sugerencias. Quieres la respuesta... ¡el secreto!

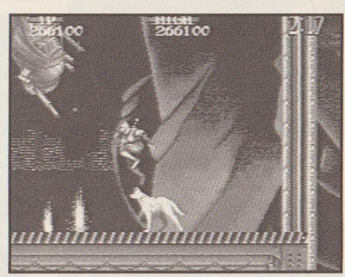
Bien, has ido al lugar correcto.

SHADOW DANCER
(Shinobi III)

DE SEGA

Introducción

Esta tercera parte de la saga Shinobi es posiblemente la mejor de todas. En ella encontrarás la misma acción desenfrenada y el movimiento de los dos primeros Shinobis, pero con gráficos y sonido como nunca habías visto en la Mega Drive. El mítico Sable y los mortales Shurikens siguen formando parte de tu arsenal, pero ahora dispones de unas cuantas armas nuevas. En el combate cuerpo a cuerpo puedes golpear y dar patadas, pero con los enemigos demasiado peligrosos es más aconsejable utilizar a tu mejor amigo, Yamato, que les coserá a mordiscos y les inmovilizará para que puedas atacarles sin problemas.



El helicóptero pasará una vez antes de volver y disparar.

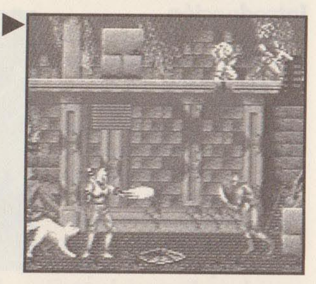
Ahora, las malas noticias: uno de tus pupilos, Kato, ha sido asesinado por los guerreros Ninja de Union Lizard. Tienes que regresar a Nueva York y vengar su muerte, pero Union Lizard se ha hecho con el control de la ciudad y tiene numerosos rehenes, a los cuales debes liberar antes de completar cada nivel. La batalla final te llevará a enfrentarte con un gigantesco reptil llamado Sauros. Para acabar «oficialmente» el juego debes seleccionar el máximo nivel de dificultad, ¡que es realmente duro!

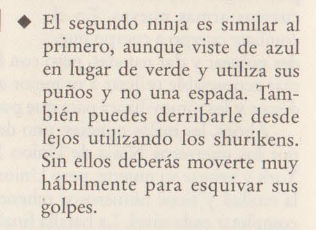
Conoce a tus enemigos

- Aprenderse los movimientos de cada enemigo es la clave para sobrevivir en cada nivel de Shadow Dancer. Es bueno que sepas que todos ellos están en el mismo sitio en cada partida, con lo cual puedes prepararte para atacarles desde la posición óptima.
- A lo largo de los cinco niveles de Shadow Dancer encontrarás los mismos nueve ninjas. La única diferencia es su ubicación, que puede forzarte a atacar a dos de ellos a la vez. Conociendo sus rutinas de

comportamiento podrás decidir con antelación cuál es más aconsejable abatir primero. A estos nueve ninjas se añade un enemigo final por nivel, cuyo ataque es mucho más mortífero pero que será igualmente fácil de esquivar cuando sepas lo que te espera. Lo que sigue es una ficha de cada ninja, incluyendo su forma de atacar y la mejor defensa. ¡Buena suerte!

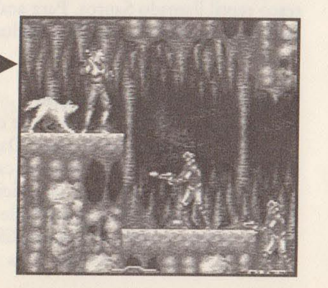
◆ El primer ninja que encuentras es de color gris y lleva guantes y zapatos azules. También dispone de una espada, que utiliza traicioneramente en los combates cuerpo a cuerpo. Mediante los shurikens puedes acabar con él, y de lejos además. Si eliges jugar sin shurikens, necesitarás moverte muy rápido cuando se acerque, aunque tampoco requerirá muchos golpes para ser vencido.



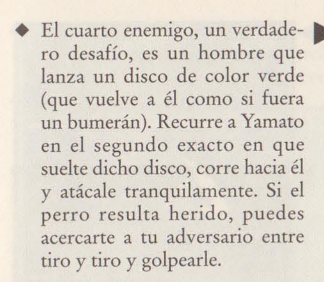


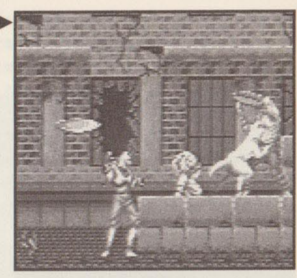
◆ El segundo ninja es similar al primero, aunque viste de azul en lugar de verde y utiliza sus puños y no una espada. También puedes derribarle desde lejos utilizando los shurikens. Sin ellos deberás moverte muy hábilmente para esquivar sus golpes.

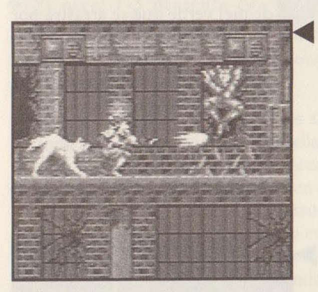
◆ El tercer enemigo es un hombre con una pistola; se agacha mientras la recarga para luego disparar tres balas en tu dirección. Utiliza a Yamato, tu perro, para detenerle de tal forma que puedas acercarte a él sin problemas. Algunos de los enemigos de este tipo disparan alto, mientras que otros lo hacen bajo.



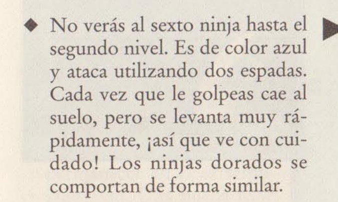
◆ El cuarto enemigo, un verdadero desafío, es un hombre que lanza un disco de color verde (que vuelve a él como si fuera un bumerán). Recurre a Yamato en el segundo exacto en que suelte dicho disco, corre hacia él y atácale tranquilamente. Si el perro resulta herido, puedes acercarte a tu adversario entre tiro y tiro y golpearle.



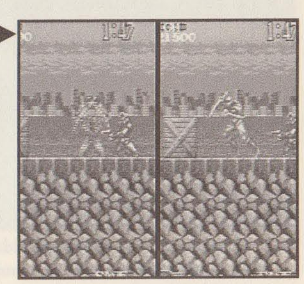




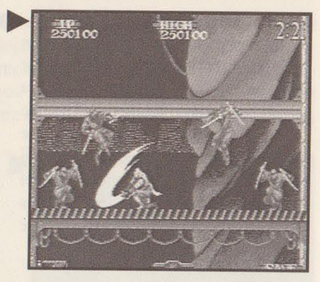
◆ Los colores del quinto ninja son el rojo y el blanco. Fíjate en que va dando vueltas sobre sí mismo para luego deslizarse hacia ti y atacarte. Acércate a él lentamente y dispárale shurikens en cuanto empiece a moverse. Los ninjas de este tipo también salen desde las ventanas del nivel 1.



◆ No verás al sexto ninja hasta el segundo nivel. Es de color azul y ataca utilizando dos espadas. Cada vez que le golpeas cae al suelo, pero se levanta muy rápidamente, ¡así que ve con cuidado! Los ninjas dorados se comportan de forma similar.

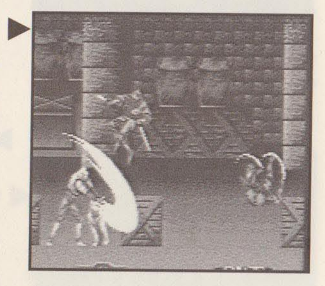


◆ El séptimo ninja lleva toda la ropa roja. Te las verás con él por primera vez en el nivel 2-1, si te aventuras por las plataformas inferiores. Salta por el aire aterrizando sobre ti, y requiere dos golpes para ser derribado. No pares de moverte para esquivarle.



◆ El octavo ninja es un monstruo de piel verde que se arrastra por el suelo y luego salta para atacarte con sus manos. Tu primer encuentro con él tendrá lugar en el nivel de la Estatua de la Libertad, en el que hay varios de su misma clase arrastrándose entre las cajas antes de saltar sobre ti.

◆ El ninja final no aparece hasta el último nivel. Su ropa es de color negro y se mueve como los que la llevan roja, girando en el aire y aterrizando donde estés. La única diferencia es que requiere tres impactos para ser abatido. No pares de moverte para evitar que te aplaste.



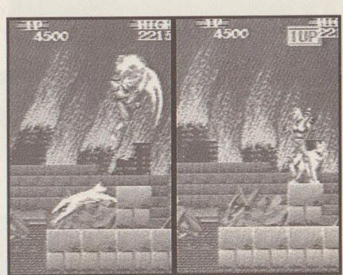
Nivel 1: Los suburbios arden

◆ Las tapaderas de las cloacas saldrán disparadas en cuanto pases sobre ellas, siguiendo una pauta de comportamiento muy concreta; así que ve con cuidado.

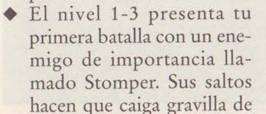
◆ Tras la segunda tapadera (que no sale disparada), conseguirás recuperar tu energía salvando a uno de los rehenes. Encontrarás una vida extra si te subes al bloque más alto y mueves tu sable en el aire al saltar.

◆ En el nivel 1-2 obtendrás energía extra después de rescatar al segundo rehén.

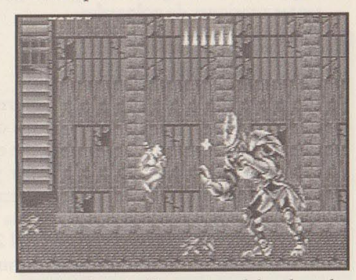
◆ Cada vez que la pantalla tiemble, prepárate para esquivar la gravilla que caerá del cielo. Serás invulnerable mientras estés saltando o descendiendo entre dos pisos.



Salta y balancéate sobre este bloque para encontrar una vida extra.



◆ El nivel 1-3 presenta tu primera batalla con un enemigo de importancia llamado Stomper. Sus saltos hacen que caiga gravilla de los edificios semiderruidos de los alrededores. Las seis líneas rojas de la zona central superior de la pantalla representan el número total de golpes que te quedan por dar, empezando con cinco. Para herir al monstruo, debes dispararle un shuriken a la cara (que se cubrirá entre salto y salto). Tienes un hechizo Ninjutsu que conjurar (el de los Meteoritos), que viene la mar de bien cuando estás a punto de ser alcanzado por las llamas de Stomper o por la gravilla. El hechizo Ninjutsu destruye cuanto hay en la pantalla, llevándose por delante también dos puntos de energía de tu enemigo. La gravilla cae normalmente siguiendo pautas de seis grupos, con un espacio entre cada bloque de tres. La mayoría de las veces podrás caminar por el margen que te dejan, aunque ocasionalmente será mejor permanecer en el extremo izquierdo. Una buena forma de afrontar la batalla es empezar saltando y lanzando shurikens, y camina después hasta el centro de



Esquiva la gravilla que cae del techo y las bolas de fuego mientras saltas y le disparas a la cabeza.

la pantalla para quedarte entre los dos bloques centrales de gravilla. Luego, sigue disparando contra su cabeza y saltando mientras te mueves hacia la izquierda para esquivar lo que cae del cielo, al tiempo que te agachas para eludir el fuego de Stomper. Si consigues que sólo le queden dos puntos de energía y conservas tu Ninjutsu, harás bien utilizándolo, porque seguir con vida es más importante que obtener 10.000 puntos extra.



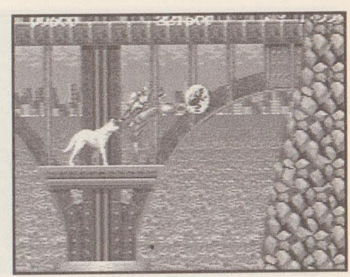
Consigue hasta tres vidas disparando a los ninjas del nivel bonus.

- El nivel bonus te proporciona la oportunidad de ganar puntos y vidas extra. Eliminando a los 50 ninjas conseguirás tres vidas; aunque pierdas un ninja, recibirás dos, y si se te escapan dos ninjas, una. El secreto para la puntuación perfecta consiste en colocarte en el extremo izquierdo de la pantalla, de forma que tu brazo esté casi tocando el edificio del decorado. Mientras permanezcas en esta posición pulsa el botón de fuego tan rápidamente como te sea posible (un joystick de alta sensibilidad sería muy útil aquí). Los ninjas que salgan por abajo se cruzarán en tu camino un par de veces antes de desaparecer por el extremo superior de la pantalla, así que tendrás otras tantas ocasiones de golpearles.

Nivel 2: En la vía del tren

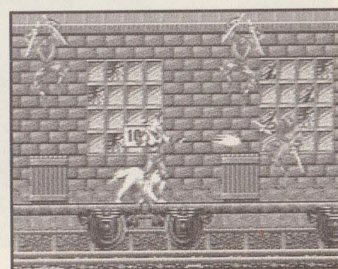
- El puente del nivel 2-1 tiene plataformas altas y bajas sobre las que puedes saltar. Si no ves ninguna arriba o abajo, no tendrás oportunidad de avanzar. Para atacar al enemigo que esté en ellas, quédate en la inmediatamente anterior, salta o déjate caer y aterriza sobre el tipo en cuestión. En las plataformas con dos enemigos, deberás moverte rápidamente para golpear al primero, darte la vuelta y acabar con el segundo.
- El tercer rehén que rescates en el nivel 2-1 restituirá tu energía. Se trata de una mujer que está en una plataforma custodiada por un tipo de los que lanzan discos verdes.
- Cerca del final del nivel 2-1, donde hay un muro de piedra a la derecha, verás dos hombres con pistolas en una de las plataformas inferiores.

Aunque no debes sentirte tentado de caer sobre ellos porque no están vigilando ningún rehén, poseen un objeto lo suficientemente valioso como para que merezca la pena el esfuerzo. El tipo de la derecha dispara bajo, y el de la izquierda, alto. Como puedes caer y agacharte para esquivar el disparo del tipo de la izquierda, debes atacar al otro enemigo primero. Tras limpiar la plataforma de ninjas, quédate en el lado derecho (mirando hacia esa misma dirección) y golpea. ¡Aparecerá un emblema que vale dos vidas! Tendrás que dar un peligroso salto hacia la derecha para cogerlo, dirigiéndote rápidamente hacia el lado opuesto para caer de nuevo en la plataforma.



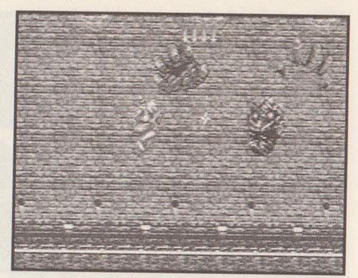
Da una patada a la plataforma inferior del nivel 2-1 y encontrarás dos vidas extra.

- En el nivel 2-2 hay una valla que debes saltar para atacar a unos cuantos enemigos y rescatar rehenes. Trata de caer al lado del enemigo siempre que te sea posible, porque el segundo que necesita para darse la vuelta te favorece. Hay una vida extra en lo alto de la valla, al final del tren. Salta y dispara en esa dirección mientras estés sobre el vagón.
- El nivel 2-3 es dominio del segundo gran enemigo, llamado Mirage. Lo primero que ves de él es su cara, seguida poco después de sus dos manos, que se mueven hacia ti para luego caer violentamente. Si te tocan mueres, así que ve con mucho cuidado. La táctica consiste en apartarte de la cara tan pronto como aparezca, dejando el suficiente espacio entre tu personaje y el centro de la pantalla como para poder esquivar las manos. Entre ataque y ataque debes sal-



Aprender cómo defenderse de todos los enemigos es crucial para sobrevivir.

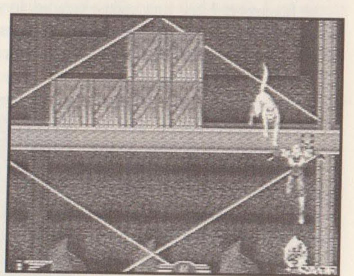
tar y dispararle tus shurikens a la cara. De nuevo, las seis líneas rojas del extremo superior de la pantalla representan los golpes que te faltan para destruir al enemigo (ten en cuenta que debes darle seis veces, con el ninjutsu contando por dos; aunque será mejor que te lo ahorres hasta que estés realmente en peligro). Lo que sigue es el nivel bonus.



La cabeza de Mirage aparece primero; luego, sus manos se moverán hacia ti y caerán.

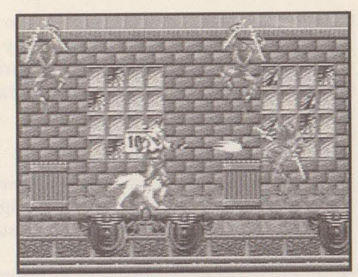
Nivel 3: La Estatua de la Libertad

- Los gráficos de esta fase son impresionantes, como lo es el nivel de detallismo de los decorados de la Estatua de la Libertad.
- Una de las áreas más duras del nivel 3-1 está inmediatamente después del segundo tipo que lanza discos. Las cajas están atadas al suelo, y a medida que subas por ellas serás atacado por dos ninjas rojos y uno azul. Si tienes muchos problemas para superar esta zona, probablemente necesites tu ninjutsu. Lo más importante es recordar que no debes parar de moverte en ningún momento, porque los ninjas rojos tienen tendencia a desaparecer en el aire para volver, un poco más tarde, justo a tu lado.



Debes dejarte caer desde el cuarto piso para alcanzar estas dos vidas extra del tercero.

- En el extremo derecho del tercer piso del nivel 3-1 hay un ninja de los que dan vueltas sobre sí mismos. Si le disparas, revelará un símbolo que vale por dos vidas extra. Es imposible saltar desde la plataforma de la izquierda, pero si saltas hacia el piso de arriba y luego te dejas caer en dirección al muro del extremo derecho conseguirás más vidas extra. De vuelta, después de haber cogido el símbolo, prepárate para una visita sorpresa del ninja rojo cuando estés sobre las cajas.



Cuando luches con tantos grupos de ninjas siempre sentirás que te superan en número.

- El viaje hacia el ascensor del nivel 3-2 está repleto de sorpresas. La primera la constituyen los dos ninjas azules de la derecha. Las siguientes, el ninja amarillo de la izquierda y el azul de la derecha. Mientras luches con este último verás a un helicóptero volando, también en el lado derecho, que muy pronto llenará el ascensor de balas. Muévete hacia la izquierda y salta hacia arriba y a la derecha para esquivarlas. Finalmente, tendrás que enfrentarte a dos ninjas (uno azul y otro rojo) en el lado derecho, tras los cuales aguardan otros dos, esta vez de color amarillo.
- En el brazo de la Estatua de la Libertad, nivel 3-2, serás atacado simultáneamente por cuatro ninjas rojos. Ataca a un lado y luego retrocede y repite los golpes, pero no utilices el ninjutsu hasta que aparezca el helicóptero, así tendrás más posibilidades de sobrevivir. Los siguientes enfrentamientos son fáciles: con un ninja amarillo y uno rojo primero, y dos rojos más tarde.
- En lo alto de la Estatua de la Libertad te espera una batalla con Blade, quien lanza enormes cuchillas que van dando vueltas hasta tocar el suelo, para dirigirse inmediatamente hacia ti. Debes acertar a Blade en la cabeza seis veces, contando con que el Ninjutsu haya sido utilizado en dos de esos ataques. Salta y agáchate mientras lanzas shurikens a diestro y si-

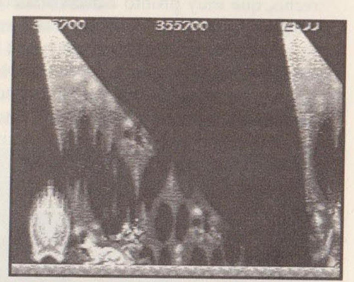


Dispárale cuchillas a la cabeza, y luego prepárate para esquivar las grandes cuchillas que él lanza.

niestro... y, por supuesto, ten mucho cuidado con las cuchillas. De cuando en cuando, Blade saltará muy alto y caerá en otra posición, normalmente cerca de ti. Prepárate para huir de ella rápidamente, para luego seguir con tu ataque hasta derrotarla.

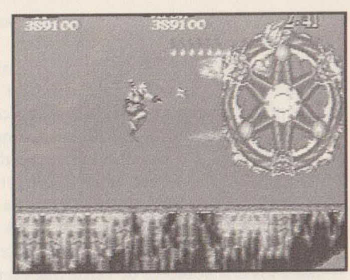
Nivel 4: En la oscuridad

- Muchos de los ninjas del inicio del nivel 4-1 irán dando vueltas hasta que te acerques a ellos. Si te mueves rápido y te colocas en el muro que hay debajo del peñasco sobre el que están, podrás golpearles en cuanto se asomen.
- El extremo superior del nivel 4-1, donde te enfrentas a un ninja azul con una pistola, es muy difícil de superar. Tras disparar a tu oponente (que eso sí es fácil) debes acercarte rápidamente a la rehén. Tan pronto como aparezca el ninja amarillo a tu lado, utiliza el ninjutsu para destruir a los tres enemigos de la pantalla. La rehén te dará un «Power Up», pero si pierdes aquí una vida no la recibirás la próxima vez, lo que hará el resto del nivel realmente angustioso. Un ninja rojo te atacará cuando te muevas hacia la derecha.



Debes ir con mucho cuidado al moverte entre las sombras de la oscuridad.

- Mientras bajes por los escalones del nivel 4-1 te atacarán muchos ninjas armados con pistolas. Estudia sus disparos para ver cuáles van a alcanzarte al dar el siguiente paso, y luego llama a Yamato. Atácales de uno en uno a medida que vayan apareciendo.
- Al final del nivel 4-1 hay una serie de peñascos que esconden profundos y mortales precipicios. Mientras estés saltando por encima de ellos verás que algunos ninjas caen de lo alto. Sólo tendrás que preocuparte del de color amarillo, cerca del centro, y de los dos rojos al final. Para evitar ser aplastado por estos últimos quizá necesitas retroceder, lo cual te dará mayor espacio para luchar.
- El nivel 4-2 demuestra que el llamar a este capítulo «En la oscuridad» está más que justificado. A medida que camines hacia la derecha, grandes bloques negros bloquearán tu visión; avanza lentamente cuando estés entre ellos y no te atacarán demasiados ninjas al mismo tiempo. Por cierto, cada vez que acabes con uno verás un destello verde aunque estés en el área oscura; no sigas adelante hasta que lo hayas visto. También podrás ver balas en la oscuridad, pero después de abatir a un pistolero asegúrate de que no estabas siendo atacado por dos a la vez. El ninjutsu será muy útil cerca del final, cuando rescates al último rehén y seas atacado por dos ninjas rojos que son extremadamente difíciles de vencer en la oscuridad. Sus pautas de comportamiento tampoco son fáciles de recordar y requieren cierta práctica.

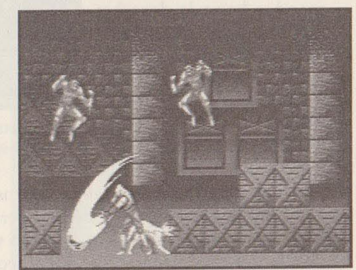


Salta y dispara al centro de esta rueda en el justo momento en que deje de moverse.

- El enemigo final del nivel 4-2 es una enorme, feroz rueda que revoloteará a tu alrededor en círculos bastante grandes. Se detendrá y lanzará repentinamente una serie de bolas de fuego, de las que debes apartarte. Para herir al enemigo debes saltar y dispararle en el centro tan pronto como pare de moverse y antes de que empiece a disparar.

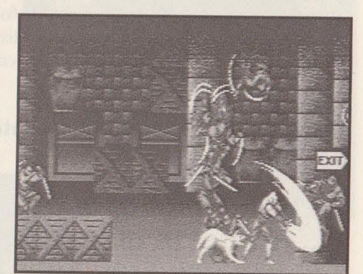
Nivel 5: Union Lizard / el reptil Sauros

- Este nivel final sirve para comprobar cuánto has aprendido hasta ahora. Deberás avanzar por cinco habitaciones separadas, donde encontrarás grupos de enemigos formados por ninjas anteriores. Una serie de cajas con diferentes configuraciones servirán de campo de batalla.
- La primera habitación está ocupada por ninjas verdes armados con mortales pistolas. Utilizando a Yamato,


Un símbolo oculto de vida extra se encuentra aquí, después del primer rehén.

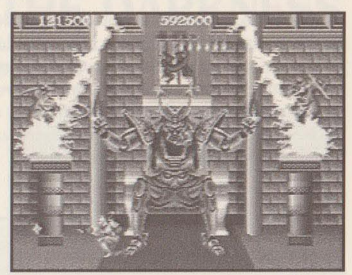
puedes esquivar sin mayores problemas sus balas a medida que te acercas a ellos.

- La segunda habitación está repleta de ninjas rojos y grises. Disparar rápidamente shurikens mientras avanzas te ayudará, pero también deberás moverte como el rayo para seguir con vida. Sus pautas de comportamiento son exactamente las mismas que las de los últimos niveles.
- La habitación 3 contiene hombres verdes que se arrastran por el suelo. Siempre es más seguro quedarse quieto y disparar para abatirles que ponerse agresivo y correr con excesiva rapidez. Un símbolo oculto de vida extra aparecerá si te mueves hacia el lado izquierdo de la caja que hay a la derecha del primer rehén. Antes de cogerla, asegúrate de eliminar a los dos hombres de verde que caerán del techo.
- En la habitación 4 es donde se ponen las cosas realmente difíciles. Allí encontrarás a los ninjas azules que requieren dos golpes para ser vencidos; por si todo esto fuera poco, tras cargarte a los dos primeros serás atacado por un grupo de amarillos y rojos. En una zona próxima al centro serás asaltado por seis ninjas al mismo tiempo, si te mueves demasiado rápido. Pero puedes utilizar esto a tu favor ahorrándote el ninjutsu hasta entonces. Mientras estés luchando, procura estar agachado el mayor tiempo posible: los ninjas tienen tendencia a mantener sus espadas arriba. Deberás intentar pasar agachado entre los tres últimos de color rojo que bloquean la puerta. Pulsando la palanca de mandos hacia la derecha golpearás a los ninja y harás que se caigan, y si alcanzas la puerta antes de ser herido no tendrás problemas.



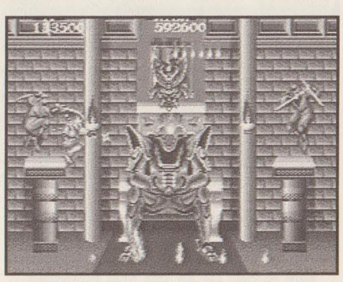
Los ninjas de las dos últimas habitaciones te superarán rápidamente en número.

- Como podías esperar, ¡la habitación 5 es peor! Ahora tienes que enfrentarte a ninjas negros de los que requieren tres golpes, y hay muchos de ellos además. Cerca del final estarás rodeado por nada más y nada menos que ¡nueve a la vez! De nuevo, trata de aprovechar esta circunstancia a tu favor para correr hacia la puerta y utilizar el ninjutsu con todos los ninjas de la pantalla de golpe. Desgraciadamente, si has necesitado el ninjutsu en la habitación anterior ya no dispondrás de otro hasta que pierdas una vida, ¡cosa que probablemente ocurrirá si no puedes disponer de él! Un símbolo de dos vidas extra aparecerá sobre la puerta de salida si saltas y le disparas. En caso de que veas el símbolo dorado parpadeante, podrás elegir entre cogerlo o pasar de él.



Los ninjas estarán situados sobre los dos pedestales.

- ¡Lo has logrado! Tras atravesar la salida de la habitación 5 entrarás en los dominios del reptil Sauros. El gran tipo que hay en el centro es el que quieres derrotar, pero ya nos ocuparemos de eso más tarde. Estos decorativos pedestales a cada lado de la pantalla delimitan la zona sobre la que debes centrar la atención. El primer ninja aparecerá por la parte derecha. Todos los que aparezcan son de color negro, así que tendrás que dispararles tres veces. Unos segundos después del primero, verás al segundo por la parte izquierda. Pasado un tiempo relativamente suficiente como para haber acabado con estos dos, surgirán otros tantos de cada pedestal. Finalmente, tras haber acabado con ellos, tendrás la oportunidad de asestarle un par de golpes a Sauros. Él juntará las manos, dejará caer su cabeza, y luego un montón de bolas de fuego saldrán del techo. Para esquivarlas tendrás que quedarte bajo uno de los pedestales y, antes de que la cabeza se una nuevamente al cuerpo, deberás saltar y dispararle a la zona roja del cuello. Si tienes suerte podrás darle dos veces por secuencia, con lo cual necesitarás tres secuencias completas para vencer; pero si fallas una sola vez, necesitarás un turno extra. Por cierto que el ninjutsu es de utilidad casi nula aquí, a pesar de



Cuando el enemigo final pierda la cabeza, salta y dispárale al punto rojo del cuello.

que borra la pantalla de ninjas. Si pierdes todas tus vidas y quieres continuar, tendrás que superar la prueba de las cinco habitaciones otra vez. Las vidas extra reaparecerán en cada caso, así que asegúrate de cogerlas. Si tienes éxito y consigues darle seis veces al reptil Sauros, verás la secuencia de animación final; ¡pero sólo si completas el juego en el nivel 3! Si lo logras en el 1 o en el 2, tendrás que empezar en la fase 1-1 del siguiente juego. ¡Buena suerte!

¡Trucos increíbles!

◆ ¡ELIGE EN QUÉ NIVEL PRACTICAR!

Para practicar con cada nivel, ve a la pantalla de presentación y pulsa A, B, C y luego Start. Así podrás elegir cualquier fase, incluyendo la última, aunque no verás la secuencia final de animación si no has completado el juego desde el primer nivel.

◆ ¡PUNTOS EXTRA!

Para ganar 200.000 puntos extra, ataca al enemigo hasta que le queden uno o dos puntos de energía (se cuentan por las marcas de color naranja de la zona central superior de la pantalla). Aguanta hasta que el reloj muestre un segundo y entonces utiliza el ninjutsu para eliminarle. Este truco no funcionará con el enemigo final del último nivel, pero como querrás destruirle lo antes posible, tampoco es un gran problema.

◆ ¡VIDAS EXTRA FÁCILES!

En los niveles bonus donde disparas a los ninjas en plena lucha, puedes recibir vidas extra fácilmente... si no les disparas. Así pues, asegúrate de no pulsar el botón de los shurikens durante toda la secuencia.

SHINING IN THE DARKNESS

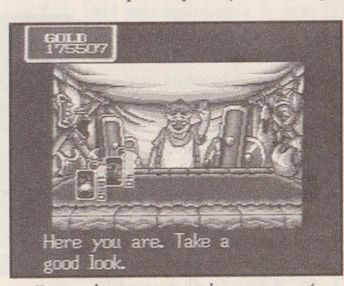
DE SEGA

Introducción



Desde el mapa puedes ir al laberinto, al castillo o al pueblo.

Jessa, la hija del Rey, persuadió de alguna forma a su padre para que le permitiera ir al templo. Quería rezar por el alma de su madre. Pero el Rey no la hubiera dejado ir sola; de modo que encargó a Mortred (un guerrero bravo y leal) que escoltara a Jessa hasta el templo. Ha pasado un día desde que se marcharon, y el Rey Drake está muy preocupado. Te ha encargado a ti, el hijo de Mortred, encontrar a la Princesa y a tu padre. Antes de empezar tu búsqueda, debes demostrar que mereces ser un Caballero superando las Pruebas de los Ancianos: Fortaleza, Coraje, Sabiduría y Verdad. Estás solo al principio, pero más adelante se incorporarán a la aventura Milo y Pyra. Ambos poseen grandes poderes mágicos que aumentan con su experiencia. Recogiendo oro, que obtendrás al vencer a los enemigos, podrás comprar mejores armas y escudos. Si eres del tipo de gente que acaba los juegos en una semana, este cartucho es para ti, porque incluso con todas las pistas que hay en este capítulo estarás jugando durante semanas, quizá meses.



Entrando otra vez en las cuevas más fáciles puedes hacer subir tu nivel de fortaleza y dinero.

Estrategias básicas

◆ Al principio el dinero no parece ser un gran problema, pero de todos modos hay formas de coger grandes cantidades de oro que te dan la posibilidad de comprar cualquier cosa que desees.

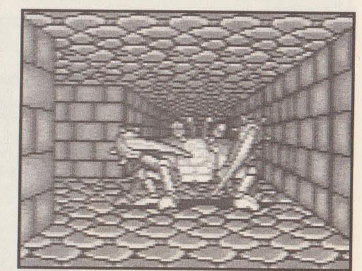
◆ Cada personaje posee armas distintas que puede y



Al hablar con el Rey siempre obtendrás recomendaciones y objetos valiosos.

no puede reponer. Revisa el manual para ver cuáles puedes utilizar. Cuando encuentres un arma, probablemente intentarás facilitársela a todos los miembros del equipo... pero ten cuidado, ¡algunas están malditas!

- Cuando estés en presencia del Rey, escucha atentamente todo lo que diga, porque hasta el más pequeño detalle es importante. Asegúrate también de hablar con todo el mundo a tu alrededor. A veces, los otros personajes te darán incluso objetos que de otra manera te sería imposible obtener.
- La clave para sobrevivir consiste en ir incrementando tus puntos de magia y energía. La única forma de lograrlo es a través de la experiencia, que recibirás al combatir con algunos de los enemigos más fuertes del interior del laberinto (aunque también te arriesgas a perder energía). Junto a la experiencia, obtendrás oro; evidentemente, la cantidad dependerá de la dificultad que entrañe cada monstruo.
- Evita morir en el laberinto a toda costa, porque revivir en el Templo es muy caro (cuesta la mitad de tu oro). Si te debilitas, utiliza el hechizo de Salida para escapar del laberinto, o el de Ala de Ángel, que puedes comprar al alquimista con los mismos fines. Luego, vuelve al pueblo y duerme en la taberna. A medida que vayas conociendo nuevos hechizos serás capaz de curar a todo tu equipo conjurando sólo uno. ¡Pero será entonces cuando querrás más puntos de magia!
- Intenta hacer un mapa de tus progresos en el laberinto. Aunque al principio parece dificultoso y confuso, ¡acabarás conociendo la

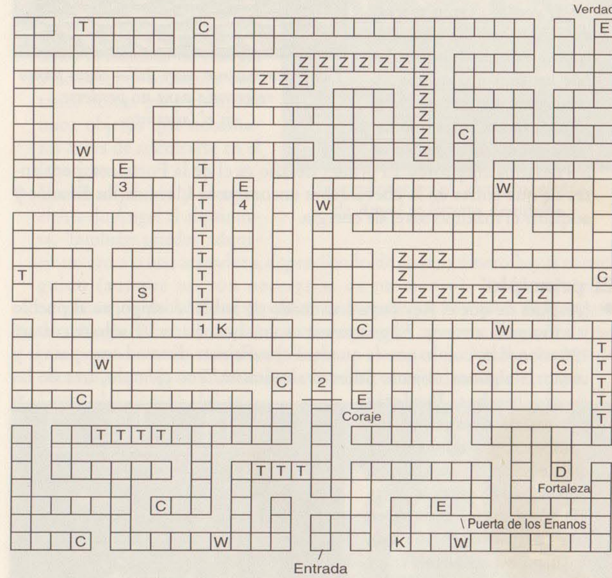


Luchar con los enemigos de gran tamaño, como este Kaiser Crab, te hará ganar oro y experiencia.

entrada tan bien como la de tu propia casa! Hacer el mapa también te ayudará a no perderte mientras estás aprendiendo cómo se juega. Usa «señales» para encontrar el camino. Pon una D en el mapa para señalar la posición de las puertas, una W para el agua, y una B para los enemigos que reaparecen. **Algunas áreas no son accesibles inmediatamente (debes completar un Desafío primero).**

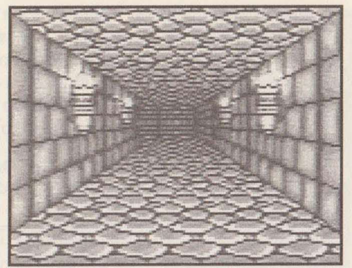
SHINING IN THE DARKNESS

DESDE LA ENTRADA DEL LABERINTO HASTA LA ENTRADA DE LA CUEVA



LLAVE PARA LOS MAPAS

W	agua	L	antorchas bajas	U	escaleras que llevan arriba	P	grieta
T	antorchas	C	cofres	S	estatua	E	entrada/puerta
K	Kaiser Crab	D	escaleras que llevan abajo	B	enemigo	Z	Zappers (ptos. mágicos)

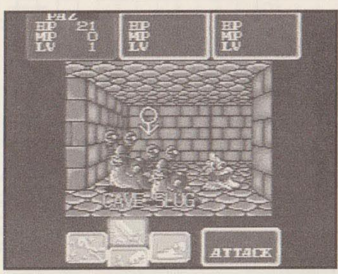


Las antorchas son muy útiles como punto de referencia para no perderse en el laberinto.

- Las antorchas y el agua son buenos puntos de referencia. Los «Zappers» parecen lodo verde; no los pises o perderás un punto de magia.
- Las puertas o las escaleras que llevan a los Desafíos (Fortaleza, Coraje, Sabiduría y Verdad) están marcadas. Algunas de estas entradas estarán bloqueadas por un muro, o quizás incluso parezcan ser un callejón sin salida hasta que hayas completado algunos de los desafíos anteriores. El primer desafío es el de la Fortaleza, pero antes de que entres en la cueva debes encontrar la Llave de los Enanos y adquirir el máximo nivel de energía.

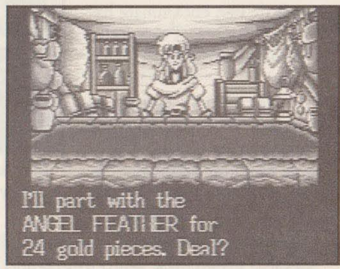
El principio

- Después de que el Rey haya terminado de hablar contigo, ve al pueblo y entra en la armería. El guantelete es una buena arma y sólo te costará 120 monedas, con lo que te quedará el suficiente dinero como para ir y comprar algunos objetos útiles al alquimista. Por ejemplo, tres de las cuatro hierbas. Perderás puntos de energía en los combates, y cuando no te quede ninguno morirás (la hierba te devolverá la energía perdida, al menos en los primeros niveles). Equipa tu guantelete, y luego regresa al castillo para hablar con el Rey y algunos de sus amigos.



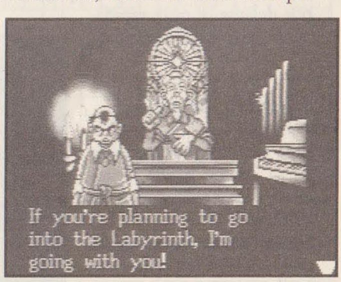
Los enemigos que hay cerca del inicio son perfectos para incrementar tu nivel de experiencia.

- Durante tu primera visita al laberinto, invierte cierto tiempo en la entrada/salida. Cuanto más familiar te resulte, más fácil será encontrarla rápidamente si necesitas escapar. Camina por los salones que hay cerca de la entrada, luchando con todos los enemigos que se interpongan en tu camino. Cuando tus puntos de energía estén por debajo de 2 o 3, cómete una hierba y luego sigue combatiendo hasta que hayas terminado con todos tus alimentos o hayas alcanzado el nivel 6 o el 7 (que aparece en la ventana del extremo superior derecho, junto a tu nombre). En este punto deberás tener el máximo de energía y de oro; por lo menos bastante como para comprar unos objetos que necesitarás antes de adentrarte en el laberinto.



Si te pierdes en el laberinto, el Ala de Ángel te llevará de vuelta.

- Vuelve al pueblo y compra el Ala de Ángel al alquimista. También puedes adquirir un arma o una armadura, dependiendo de cuánto dinero hayas conseguido (aunque no son necesarias de momento). En la siguiente construcción del laberinto, quédate en la zona que hay antes de la segunda ciénaga (W en el mapa); los enemigos que aparecen después de ese punto son bastante más duros. Espera a alcanzar el nivel 8 o 9 antes de encaminarte al gran salón de las antorchas, cerca del centro del mapa.
- Cerca del centro del primer mapa (posición n.º 1) encontrarás un Kaiser Crab. Acabando con él obtendrás tres valiosos objetos que te proporcionarán 50 monedas, 40 puntos de experiencia y la Tiara Real. Aunque, como decíamos, los tres objetos son de gran utilidad, la Tiara Real es lo más importante. Equípala y luego vete al castillo para hablar con el Rey. Quién sabe, quizá la reconozca...



Entra en el templo para encontrar a Milo y convencerle para que forme parte de tu equipo.

- Tras hablar con el Rey, vuelve al pueblo. Tienes que formar un equipo, y los únicos tipos sociables parecen estar en la taberna. Después de eso, encamínate hacia el Templo. Por cierto, ¡menuda pinta tiene el tal Milo!

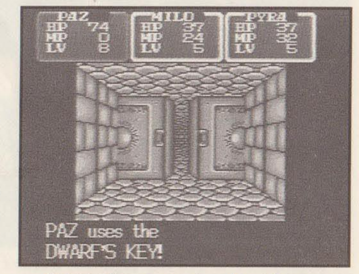


Tras formar a tu equipo, vuelve con el Rey y recibirás un objeto valioso.

- ¡Perfecto! ¡Ya tienes un equipo! Pero aún hay una pregunta en el aire..., ¿por qué ninguno de los que dicen ser guerreros en esta ciudad lleva armas encima? También son inexpertos y se sienten débiles, pero el tiempo solucionará estos problemas. Tanto Milo como Pyra pueden utilizar armas y armadura. Cuenta tu dinero y calcula qué está a tu alcance. Antes de comprar, asegúrate de revisar el manual para ver qué armas pueden ser de utilidad para cada miembro de tu equipo. No entres en el laberinto hasta que hayas equipado a todos tus compañeros y hablado con el Rey y sus amigos.
- Regresa al laberinto y organiza a los miembros de tu equipo de la misma forma que lo hiciste con tu personaje. Milo tiene un poderoso hechizo de curación que puede ser usado cuando alguno de tus compañeros sea herido, con tal de recuperar puntos de energía, ¡pero también se lleva por delante, y muy rápidamente, puntos de magia!

El Desafío de la Fortaleza

- Una vez los componentes de tu equipo hayan alcanzado, por lo menos, el nivel 8, abre la Puerta de los Enanos con la llave y lucha con el Kaiser Crab que hay en la esquina. Es alto y duro de pelar, pero disparará tu nivel de experiencia y

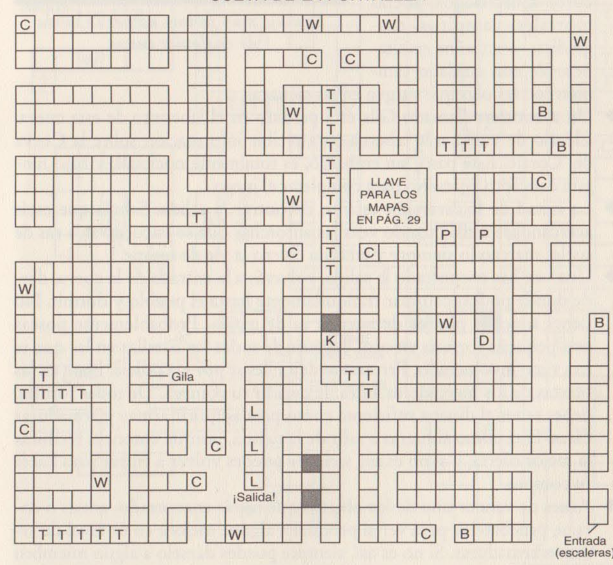


Detrás de estas puertas hay algunas criaturas malignas.

dejará en el suelo una importante cantidad de oro si le destruyes. Y lo mejor de todo es que puedes volver a la Puerta de los Enanos y dar la vuelta a la esquina una vez más para encontrarte con otro Kaiser Crab, obteniendo nuevamente experiencia y oro. ¡Puedes repetir la operación cuantas veces quieras! Además, piensa que cada vez tendrás más probabilidades de vencer en la lucha.

- Siempre que tu equipo se debilite, dirígete a la taberna y duerme. Las hierbas te ayudarán a recuperar energía, pero ten en cuenta que necesitas dormir para recuperar también los puntos de magia.

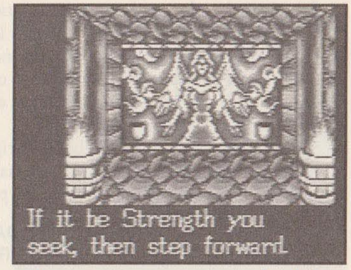
SHINING IN THE DARKNESS
CUEVA DE LA FORTALEZA



Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

- El escenario cambia cuando entras en la Cueva de la Fortaleza. Tu único objetivo es sobrevivir y encontrar la salida. ¿Parece fácil? ¡Piénsalo otra vez!

◆ La mayoría de los monstruos señalados en este mapa son pájaros, contenidos en el interior de los baúles que esconden los mejores tesoros. Así pues, no pases de largo cuando los veas.



Es muy, muy penoso no ver la salida de cualquier cueva.

◆ Descubrirás muchos nuevos enemigos en este nivel, incluyendo gnomos, oscuros murciélagos, abejas mortales, vampiros, trogloditas y extraños ermitaños. Ve con cuidado también con las olas que surgen en las ciénagas.

◆ Un aventurero llamado Gila está perdido en el laberinto de esta cueva. Llévalo de vuelta a la taberna para recibir información sobre la Cueva del Coraje. Este paso, sin embargo, es totalmente opcional, y bajo ningún concepto necesario para completar el juego.

◆ La mitad de la diversión está en encontrar la salida. Sabrás que estás acercándote a ella cuando veas las antorchas que se encuentran a ras de suelo, marcando siempre y en cada escena la vía de escape.

◆ Una vez has encontrado la salida, volverás a la entrada de la cueva, desde donde podrás caminar tranquilamente hasta el pueblo y dormir. No tienes muchos puntos de energía ni de magia. Probablemente poseas una pequeña fortuna en oro, después de todas las batallas en las que te has visto involucrado. Pero no te dejes llevar por la codicia: fíjate en las ofertas de los mercaderes antes de decidir tu compra. De todas formas, debes tener el dinero suficiente como para adquirir armas y armaduras caras. Haz como si fueras a salir de la tienda, porque entonces recibirás la mejor oferta; y si no es así, siempre puedes volver a entrar para hacer tu compra.

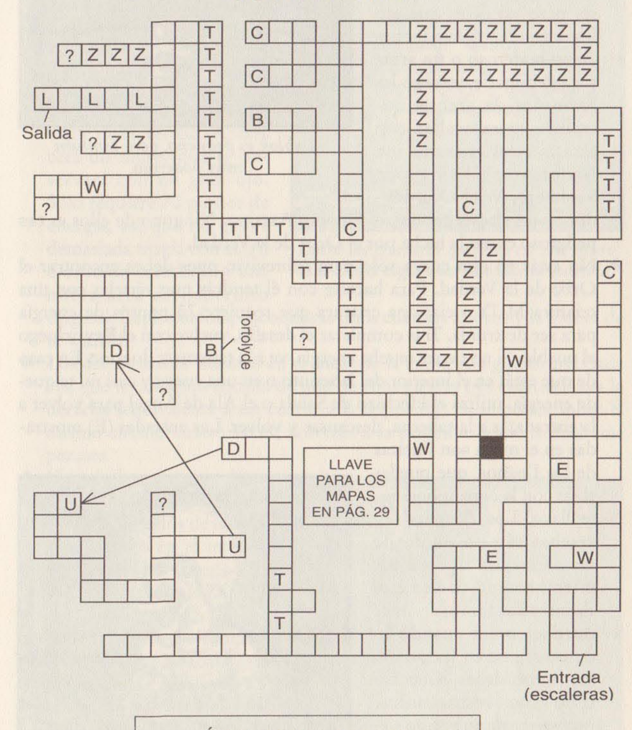
◆ Antes de vender uno de los objetos que hayas encontrado, armas o coraza, pruébatelos para ver si producen alguna mejora en tu nivel de armas o armaduras. Si no es así, siempre puedes dárselo a algún miembro de tu equipo, para ver si a él le va bien. Ten en cuenta que en las cuevas hay objetos más valiosos que cualquiera de los que puedas comprar.

◆ Habla con el Rey y sus amigos antes de entrar en el pueblo; siempre tienen cosas distintas que decir.

El Desafío del Coraje

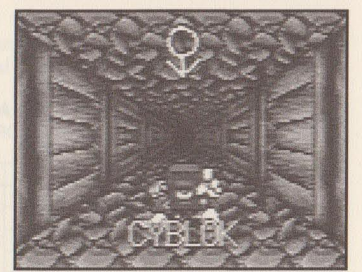
◆ Los baúles de este nivel contienen objetos tan valiosos como la Estrella de la Mañana, el Manto de Lana y el Ala de Ángel.

SHINING IN THE DARKNESS
CUEVA DEL CORAJE



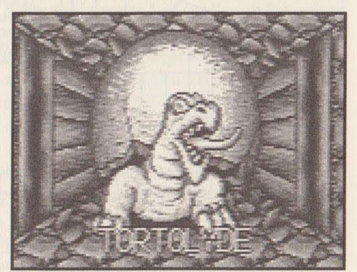
? *Área sin mapa. No es necesario atravesarla para llegar al final del juego.*

◆ Junto a los enemigos que ya te son familiares, encontrarás otros que no vas a reconocer. Cyblok aparece flotando en el aire y no tiene pinta de peligroso, pero no dejes que eso te confunda. Utiliza un hechizo poderoso o un arma para debilitarle, y luego las fórmulas de ataque corrientes para acabar con él. Las otras criaturas son Minotauro, Clodhopper, Slashbeak, Wild Orc, Hydrax y un nuevo gnomo, el Gnomo Asesino. Ninguno de ellos es tan peligroso como la lucha por el Orbe de la Verdad.



Cyblok es pequeño, pero también muy poderoso.

◆ No estás en esta cueva sólo para sobrevivir, pues debes encontrar el Orbe de la Verdad. Para hacerte con él tendrás que vértelas con una criatura MUY vieja; una criatura que requiere 70 puntos de energía para ser destruida. Tras completar el desafío, vuelve con el Rey y luego al pueblo. Si no tienes mucha energía, ve a la taberna y duerme. En caso de que estés en el interior del laberinto o en una cueva y casi no te quede de energía, utiliza el Hechizo de Salida o el Ala de Ángel para volver a la entrada, ir a la taberna, descansar y volver. Las entradas (E) mostradas en el mapa son Puertas de los Enanos, que puedes abrir con la correspondiente llave. Los Zappers (Z) arrebatarán un punto de magia a cada uno de los miembros de tu equipo. Recuerda también que puedes correr cuando lo desees y que en las primeras cuevas debes evitar hacerlo si no es estrictamente necesario, aunque si no tienes mucha energía ésa es la mejor estrategia.


Esta criatura prehistórica posee el Orbe de la Verdad... ¡y tú lo quieres!

El Desafío de la Verdad

◆ Para entrar en la Cueva de la Verdad debes poseer el Orbe de la Verdad de la Cueva del Coraje. Cerca de la entrada del laberinto verás un muro parpadeando (ver posición n.º 2 de mapa de la página 29). Desde dicha entrada, ve hacia la derecha, a la izquierda, a la izquierda otra vez y de nuevo a la derecha, y luego camina hasta el final del salón. Usa el Orbe de la Verdad. Aparecerá un muro, que te observará con un gran ojo. Sólo requiere 70 puntos de energía, así que no gastes demasiada magia con él. Al derrotarle accederás a una nueva área del laberinto original. Explorándola, encontrarás unos cuantos tesoros y la Cueva de la Verdad.



Entre las criaturas que hay en este muro está el ojo vigía que custodia la entrada.

◆ Los discos azules situados en el suelo de la cueva son giratorios. Cada vez que te coloques encima de uno de ellos girarás tres cuartos hacia la derecha (equivalente a un cuarto a la izquierda). Si te pones sobre el mismo círculo cuatro veces, volverás a la posición desde la cual empezaste.

◆ Uno de los mayores desafíos de la Cueva de la Verdad son los nidos de fantasmas, ocultos en el interior de los baúles (como los pájaros de antes). Dichos fantasmas conjuran un hechizo que, si es ejecutado correctamente, acabará instantáneamente con un miembro de tu equipo. Cuando no sea así, los fantasmas atacarán, llevándose por delante de 35 a 60 puntos de energía. Necesitarás



Si el fantasma decide conjurar un hechizo Desoul... ¡tendrás grandes problemas!

115 puntos de tu propia energía para destruirles, pero incluso con el nivel 20 en todos tus compañeros, perderás entre 40 y 50 puntos cada vez que ataques en grupo.

SHINING IN THE DARKNESS
LA CUEVA DE LA VERDAD

Salida

Falso ídolo

Entrada (escaleras)

LLAVE PARA LOS MAPAS EN PÁG. 29

Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

- Otros importantes obstáculos de esta cueva son Deathgrin, Toadstool, War Lizard, Jackobutch, Slashbeak/Ostrik, Cyblok, Bullsnout, Maja, Sea Stallion, Tombwalker y el Hellwing. Reconocerás a algunos enemigos de los niveles anteriores, pero aquí, además de un cambio de color, experimentarán un importante aumento de fortaleza.
- Cuando encuentres el muro naranja que se parece a las salidas previas, utiliza el Orbe de la Verdad. Desgraciadamente, la cosa no ha terminado, pero a la vuelta de la esquina encontrarás algo que has estado buscando... ¿o no?

- El falso ídolo se encuentra en la misma dirección por la que viniste, no más allá del prisionero (ver mapa). La salida de esta cueva no está lejos de dicho prisionero, pero si te marchas ahora, tendrás que volver a la entrada.
- Tras liberar al prisionero, dirígete a la salida apropiada y obtendrás permiso para completar este Desafío. Si ya has pasado por la salida y has vuelto para salvar al prisionero, puedes utilizar el Ala de Ángel o el Hechizo de Salida. El baúl situado en el salón de los Zappers, cerca de la salida, contiene un objeto valioso que vale la pena coger, y no te forzará a alejarte demasiado de tu camino.



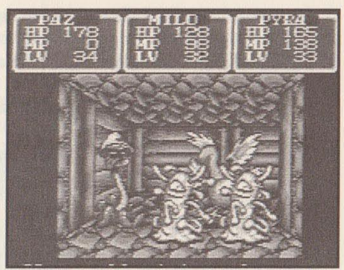
Al tercer desafío, ya has encontrado a la Princesa. Parece demasiado bonito para ser verdad.

- Doppler es un enemigo difícil, pero si Milo tiene suficientes puntos de magia y sabe cómo utilizarlos, oblígale a conjurar el hechizo Desoul. ¡Puedes llegar a destruirle en un solo movimiento! Tras la batalla encontrarás unos bloques oscuros que puedes, pero no debes, usar más tarde. También podrás coger unas armas que tienen muy buena pinta, pero que están malditas; el mero hecho de tocarlas te traerá importantes quebraderos de cabeza. Deberás agenciarte la llave que hay dentro del baúl, en la zona de las celdas.

El Desafío de la Sabiduría

- Algunas criaturas de las que aparecen en esta secuencia resultan familiares, y otras no. En el frente «familiar», tenemos a Toadstool (como Fungoid), Hydrax (como Driffid), Clodhopper (como Maze Runner) y Death Guide (como Night Wraith). Entre las nuevas encontramos a Smoke, Tarantia, Krusher y Cokatoris. Krusher saldrá al final del salón y saltará hacia ti.
- Las puertas azules que se abren a medida que te acercas sin necesidad de llave alguna no te permiten volver atrás, pero siempre existe un ca-

mino que te puede llevar a un punto anterior o posterior a ellas.



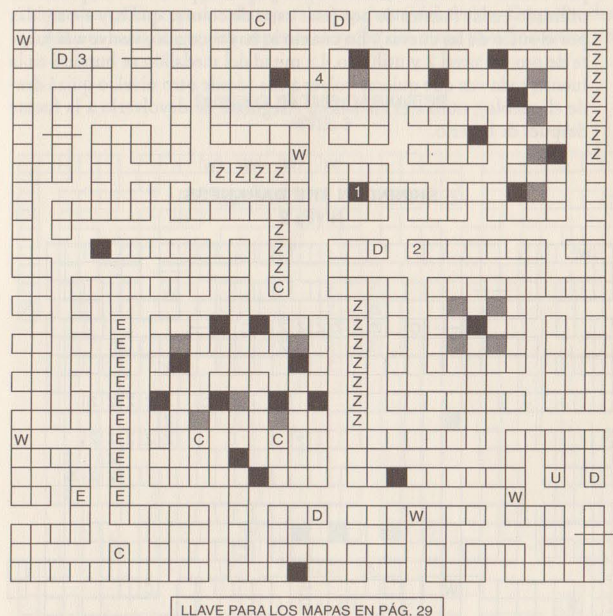
En este desafío serás atacado por tres criaturas al mismo tiempo.

- ◆ No dejes que las puertas cerradas te frustren demasiado. A veces podrás atravesarlas encontrando una entrada trasera. También puede que encuentres la llave que permite abrirlas todas, así como los baúles que esconden.
- ◆ Dai está perdido en algún lugar de la cueva. Cuando le encuentres, vuelve a la taberna y recibirás una recompensa. Resulta que el tal Dai se hizo con uno de los dos mapas que te ayudarán a esquivar las trampas invisibles de la Cueva de la Sabiduría. Con el primer mapa podrás encontrar el segundo, el cual te llevará a la salida. Quizá quieras copiar este segundo mapa en un papel, para poder seguirlo mientras juegas (aunque también puedes utilizar, sin mayores complicaciones, el de la página siguiente).
- ◆ Esta cueva tiene MUCHOS agujeros escondidos. Siguiendo el mapa, deberás dejarte caer a través de la posición n.º 1. Si caes por cualquier otro agujero, tendrás que subir por las escaleras que terminan cerca de la posición n.º 4. La salida se encuentra en la posición n.º 2. La posición n.º 3 marca el final de las escaleras, a donde llegarás tras encontrar la llave de la celda.



Dai se ha perdido en el laberinto de trampillas. Llévale de vuelta a la taberna.

- ◆ Ten en todo momento presente que puedes utilizar esta llave para abrir también las puertas de las celdas de otras cuevas.

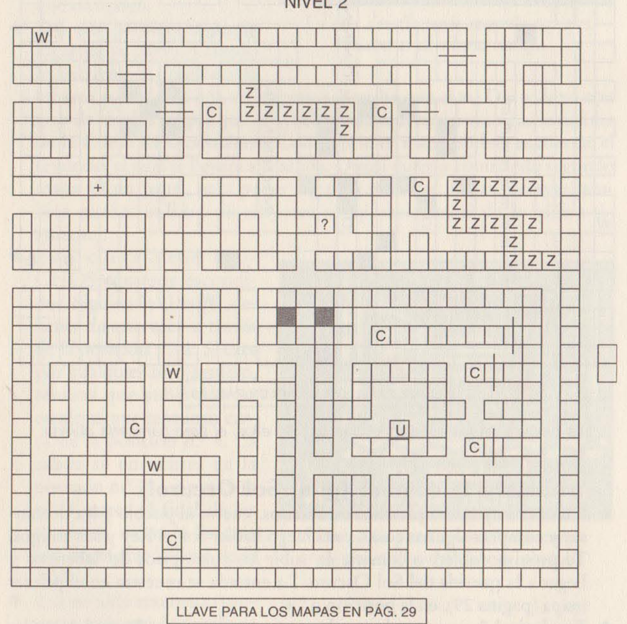


Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

La subida a la cumbre (¡y al Sol Oscuro!)

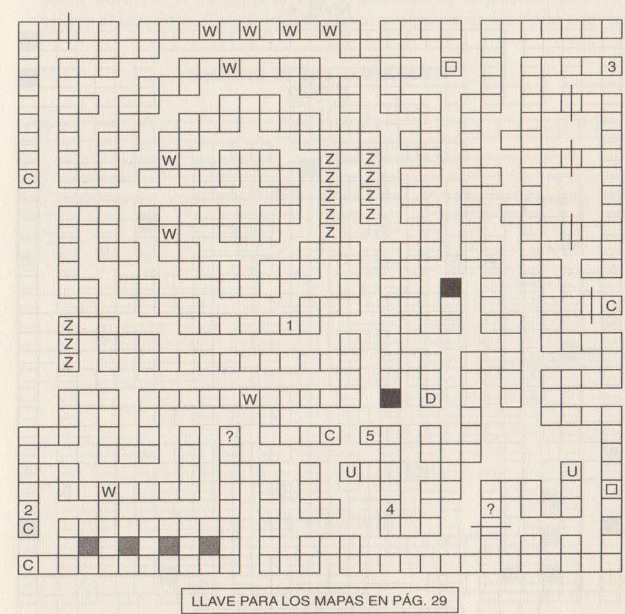
- ◆ Una vez hayas completado los desafíos, vuelve al pueblo para descansar y comprar algunas cosas, para luego hablar con el Rey y sus amigos. Tu próximo objetivo consiste en subir los cinco pisos del laberinto y llegar a la guarida del Sol Oscuro. La entrada se muestra en el primer mapa (página 29), en la posición n.º 4.
- ◆ En el nivel 2 encontrarás muchos nuevos enemigos. Busca los baúles para coger algunos objetos valiosos, que podrás utilizar o vender más tarde a los mercaderes del pueblo.

◆ Tras completar el segundo nivel, vuelve al castillo y habla con el mago para recibir un medallón. Este objeto pequeño, pero valioso, puede ser utilizado en las fuentes de oro (esas cajas de colores que hay esparcidas por el suelo de las cuevas). En cuanto lo hayas cogido, vuelve a la fuente de oro del nivel 2 y utilízalo. La mitad del medallón se hundirá en la fuente; cada vez que quieras volver a ella (desde otro nivel, o quizá desde el pueblo), utiliza el medallón. Asegúrate de devolverlo a la fuente después de hacerlo.



Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

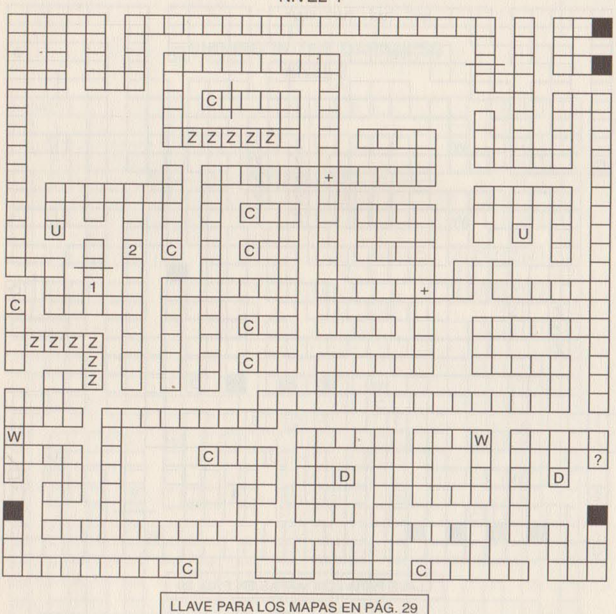
◆ En el nivel 3, ve a la posición n.º 1 del mapa para luchar con la bestia. Tras destruirla, dirígete a la posición n.º 2 para encontrar la cuerda, que puedes utilizar para subir por los agujeros del techo. Después, desplázate hacia la esquina superior derecha del mapa para encontrar una



Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

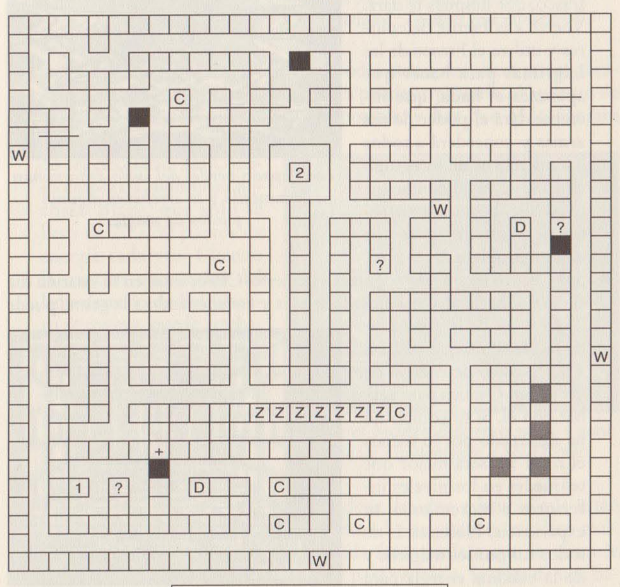
puerta mágica. Detrás hay un baúl con el Yelmo de Luz. Cógelo y ve a la posición n.º 3 para subir hasta el nivel 4, donde avanzarás por un camino que te llevará a un agujero. Déjate caer por ahí y volverás a la posición n.º 4 del nivel 3. Ve a la posición n.º 5 para luchar con Black

Bone, que se llevará 350 puntos de energía (así que utiliza hechizos si es necesario). Una vez destruido no volverá a aparecer, con lo que probablemente quieras utilizar el medallón para devolverlo al nivel 2 y luego llevarlo a la fuente que hay junto a las escaleras del nivel 4 (posición n.º 5 en el mapa anterior).



Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

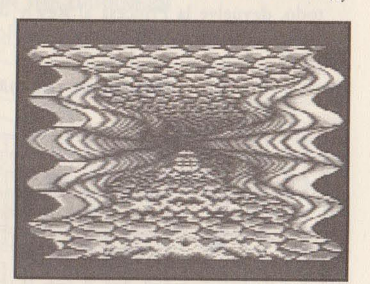
◆ Hay una Espada de Luz en el salón de los Zappers (Z) del nivel 4, cerca de la zona central superior del mapa. Dirígete a la posición n.º 1 para encontrar a la prisionera, que tiene todos los números para ser la «verdadera» Princesa; así que ayúdala. El único problema está en que la llave de su celda la custodia tu propio padre. ¿Tu padre? Sí, desde que ha sido poseído por los poderes de Sol oscuro, convirtiéndose en el Caballero Oscuro, no hay forma de que vuelva con los buenos. Necesitarás 1.500 puntos de energía para derrotarle, lo que le convierte en el enemigo más difícil de cuantos has visto (¡pero aún hay otro peor!). La llave está en un baúl, junto al Caballero Oscuro. Cuando haya acabado todo, devuelve la Princesa al Rey y descansa en el pueblo antes de volver al laberinto. Quizá quieras explorar algunas de las viejas cuevas



Los bloques grises señalan los muros. Sin ellos, el área parecería abierta.

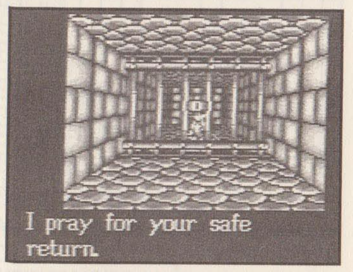
para ver qué hay detrás de los barrotes de las celdas. Los enemigos te parecerán increíblemente fáciles de eliminar con tus poderes, pero si no quieres perder el tiempo, siempre puedes pasar de ellos. Si tienes el medallón colocado en la fuente, puedes utilizarlo para volver rápidamente al nivel más alto del laberinto. Una vez hayas alcanzado el nivel 4, usa de nuevo el medallón de la fuente de oro que hay junto a las escaleras.

- En el nivel 5, dirígete a la posición n.º 1, mira a la fuente de colores, y luego vuelve al castillo para hablar con el Rey y sus amigos. Cuando la Princesa llore, Theos recogerá una de sus lágrimas en un frasco, que después te dará. Vuelve a la fuente de colores y utiliza el Frasco de las Lágrimas para hacer que aparezca el hada, que incrementará el poder de tus armas y concederá a todos los miembros de tu equipo el máximo nivel de energía (e incluso borrará los efectos de la muerte, si es que son un problema).



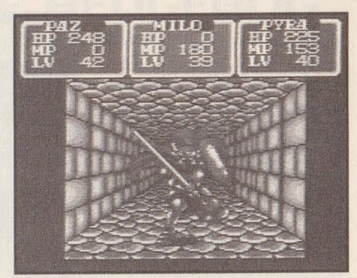
Los Zappers verdes del suelo distorsionan la pantalla y te arrebatan algunos puntos de magia.

- Sol Oscuro estará muy contento de verte. Claro; estar en tu guarida día sí día no, haciendo maléficas fechorías y envenenando a la gente, puede llegar a ser de lo más aburrido. Tendrás que llevarte 4.500 puntos de energía de los de Sol Oscuro para acabar con él. Si tu equipo no ha alcanzado por lo menos el nivel 50, será mejor que te quedes en los niveles inferiores e incrementes tu experiencia. Necesitarás de todos tus puntos mágicos y de la máxima energía para sobrevivir. El ataque de Sol Oscuro y (lamentablemente) su defensa se divide en

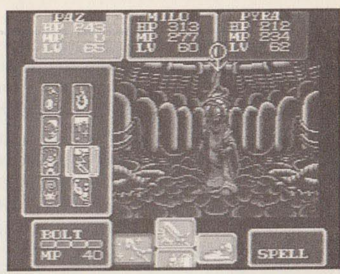


Hay muchas probabilidades de que ésta sea la VERDADERA Princesa, pero tendrás que luchar por ella.

dos fases. Durante la primera, irá conjurando hechizos Bolt (la mayoría de nivel 3); cada vez que recibas un impacto, perderás de 20 a 80 puntos de energía, dependiendo de los miembros de tu equipo. Utiliza el hechizo curativo cuando sea necesario. A los 1.400 puntos, Sol Oscuro se arrodillará y admitirá su derrota. Después de rezar a la Oscuridad, volverá convertido en un monstruo de tres cabezas. Durante esta fase final podrá atacar dos veces por secuencia. ¡El hechizo Bolt de nivel 4 de Pyra puede arrebatarle 200 puntos de energía! Utilízalo siempre que sea posible, y haz que Milo conjure hechizos de curación cuando sea necesario. Sol Oscuro empezará usando su hechizo Blaze, que sólo se lleva de 20 a 30 puntos de energía cada vez. Cuando la criatura que cuelga del lado derecho de Sol Oscuro se mueve, puede arrebatarte más de 100 puntos, y cerca del final utilizará las Llamas del Dragón y golpes que se llevarán ¡más de 150 puntos! Recuérdalo: emplea sabiamente tus hechizos de curación. A medida que Sol Oscuro vaya debilitándose, las dos criaturas que están unidas a él morirán. Será entonces cuando sus ataques resulten realmente peligrosos. Durante la segunda fase, tendrás que arrebatarle 3.200 puntos de energía a Sol Oscuro para vencerle. Se trata de una batalla muy dura, y si no ganas será probablemente porque necesitas elevar el nivel del resto de componentes de tu equipo. Por supuesto que, como esperabas, la secuencia final es larga e interesante, con las recom-



Tu padre ha sido poseído por la Oscuridad. Tendrás que combatirle.



Utiliza el hechizo Bolt en el nivel 4 para debilitar rápidamente a Sol Oscuro.

pensas del Rey y todo. Los títulos de crédito están en japonés, y aparecen sobre excelentes dibujos basados en la búsqueda, con subtítulos en inglés. ¡Definitivamente, vale la pena todo el trabajo que te cuesta llegar hasta aquí!



Durante la segunda fase de la batalla con Sol Oscuro sus ataques serán mucho más agresivos.

¡Trucos increíbles!

◆ ¿QUÉ HACE EL MITHRIL ORE?

Puedes utilizar el Mithril Ore en la tienda del comerciante, que se encuentra junto a la taberna y que no abrirá hasta que hayas completado los desafíos. Allí puedes adquirir el Special Service Icon para convertir el Mithril Ore en un objeto valioso. El Escudo Mágico, o la Espada Mágica, son inmejorables elecciones.

◆ ¿CÓMO UTILIZO LOS BLOQUES OSCUROS?

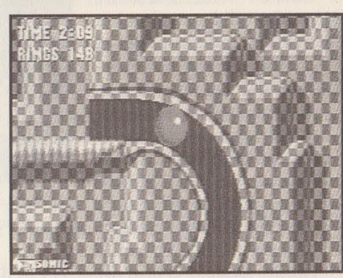
Los bloques oscuros pueden ser utilizados (como el Mithril Ore) para dar forma a las armas. El único problema es que los objetos que hace están malditos y te harán más mal que bien, como todos los elementos «oscuros» que hayas encontrado.

SONIC THE HEDGEHOG

DE SEGA

Introducción

Sonic es uno de los mejores juegos que hayan aparecido para cualquier sistema. Gráficos llenos de colorido, muy detallados, y una espléndida banda sonora son sus ingredientes principales. Pero ni los gráficos ni el sonido hacen que un cartucho sea bueno. Lo importante son sus posibilidades de juego, ¡y las de Sonic son excelentes! Con un impacto tan grande como el que ha causado, puedes estar seguro de que éste es sólo el primero de una larga serie de juegos protagonizados por el erizo más famoso de la informática.



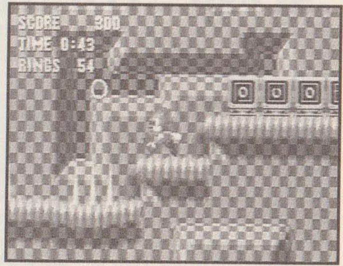
Deslizándote a través de los túneles llegarás a nuevas áreas y nuevos tesoros.

Manejando a Sonic, tu misión es la de liberar a los inocentes animales que ha capturado el doctor Ivo Robotnik. La mayoría de estas pequeñas criaturas han sido transformadas en robots mortales, que deben ser golpeados para que recuperen su estado original. Y aunque los erizos duros son inmunes al veneno de las serpientes, procura evitar las que son de tipo robótico, porque sus mordiscos acabarán contigo. El juego consta de seis fases, cada una dividida en tres actos; tu objetivo es llegar con vida al final de todos ellos. Si alcanzas el final del nivel 1 (o del 2) con 50 o más anillos de oro, podrás entrar en la zona bonus saltando y atravesando el gran anillo que flota en el aire. En esta zona puedes ganar puntos, vidas extra, y lo más importante: una esmeralda. El objetivo final es recoger las seis esmeraldas antes de completar las seis zonas y enfrentarte a la batalla final con el Dr. Robotnik. Si coges 100 o más anillos durante tu travesía por un nivel recibirás una vida extra, aunque los pierdas todos antes de llegar al final de la fase.

Las reglas básicas y la zona bonus

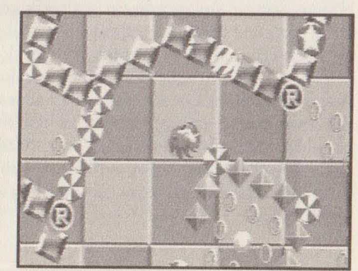
◆ Hay dos formas de completar cada nivel: una rápida y otra lenta. Corriendo rápidamente esquivarás mucho mejor a los enemigos lentos,

pero también perderás los anillos y los objetos extra que te protegen.



Necesitarás un salto corto para alcanzar algunas zonas ocultas, como ésta.

- Cuando Sonic está sobre terreno sólido, puede mirar arriba y abajo si pulsas el controlador en cualquiera de las dos direcciones. Puedes coger cada objeto que veas, aunque en muchas ocasiones tendrás que avanzar un poco hacia el lado opuesto para tomar carrerilla y llegar hasta él.
- Si tienes 50 o más anillos cuando alcances el final del nivel 1 (o del 2), verás un enorme anillo dorado flotando en el aire. Si saltas y lo atraviesas entrarás en la zona bonus. Aunque pases de largo, tendrás unos pocos segundos para retroceder y dar un salto rápido.
- Mientras lleves aunque sólo sea un anillo, no perderás ninguna vida al recibir un impacto. Es muy importante, en consecuencia, coger un anillo inmediatamente después de cada golpe, con el fin de prepararse para el siguiente.
- Sonic es capaz de dar saltos largos y cortos, según el tiempo que presiones el botón. Para alcanzar algunas áreas tendrás que dar un salto corto por encima de tres o cuatro objetos puntiagudos, por lo cual debes pulsar el botón ligeramente.
- Hay un límite de diez minutos por zona. A partir del momento en que atravieses un punto de control, el tiempo que refleje el marcador será aquél con el que empieces si pierdes una vida. Si pasas por un control cuando se te está acabando el tiempo, lo más probable es que te quedes atrapado y no puedas completar el nivel.


Coger las seis esmeraldas es la única forma de vencer completamente al Dr. Robotnik.

- El objetivo principal de la zona bonus es coger la esmeralda, que normalmente se encuentra en el centro del enorme grupo de diamantes. Antes de eso, resulta igualmente importante hacerse con los anillos suficientes (50, como sabes) para obtener una vida extra.
- En la zona bonus, ve siempre con cuidado con las áreas de salida rojas y parpadeantes. Cuando sepas dónde se encuentran tendrás mayor suerte a la hora de evitarlas.
- Vigila también los círculos a cuadros rojos y blancos que llevan al área donde está la esmeralda. Golpeando los inferiores puedes reducir la velocidad a la cual se desplaza el decorado. También puedes saltar sobre los círculos marcados con una R para cambiar la dirección de dicho desplazamiento. Una vez hayas visto la esmeralda, quédate cerca de los muros hasta que sea seguro acercarse a ella. Evita atravesar largas distancias, porque de lo contrario tendrás muchas probabilidades de caer en una salida.

Green Hill Zone, acto primero

- Hay tres áreas básicas: el cielo, el suelo, y lo que hay por debajo de él. Mientras que en el cielo hay algunas cosas buenas (anillos, concretamente), el suelo está repleto de valiosos tesoros.
- Encontrarás el primer muelle oculto en el árbol que hay a la derecha del primer peñasco. Salta a lo alto del árbol, y luego lleva a Sonic en línea recta hacia arriba para hacerte con un total de seis anillos.
- Cuando cruces puentes en la Green Hill Zone, salta para esquivar los peces que sobresalen del agua. Al llegar al otro lado puedes arriesgarte a retroceder para saltar sobre los animales, y de esta forma liberarles.

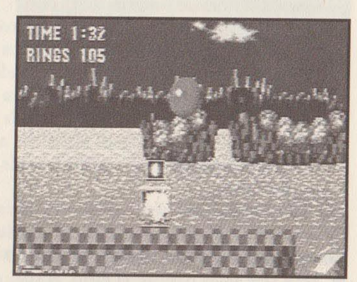


La palmera que hay cerca del inicio oculta un «springboard».

- Hay un escudo oculto en el segundo árbol a la derecha del primer puente. Salta para empujar el televisor, y luego cae sobre él para hacerte con el escudo.
- En la zona superior, justo a la derecha del segundo puente, encontrarás

un muelle amarillo. Salta sobre él y luego déjate caer para dar con otro, que está entre dos grupos de puntas. Si das un salto pequeño (presionando levemente el botón correspondiente) puedes destruir todas las puntas y continuar hacia la derecha, donde encontrarás aún más puntas, 39 anillos, y otro escudo. Entonces podrás saltar hacia la plataforma que está encima con el objetivo de acceder a la gran curva.

- A la izquierda de la gran curva hay dos plataformas flotantes. Saltando sobre ellas puedes alcanzar un peñasco con 10 anillos. Hacia la derecha hay más peñascos, pero se resquebrajarán cuando te pongas sobre ellos, así que ve de uno a otro con la mayor rapidez posible. Utiliza las plataformas para alcanzar lo alto de la curva de la derecha, donde encontrarás un escudo. Saltando sobre las plataformas flotantes y hacia la derecha de la curva, podrás hacerte con más anillos. La primera plataforma te permite alcanzar el peñasco central, donde encontrarás 18 anillos y un túnel. Coge los anillos y luego regresa a las plataformas flotantes, salta hasta el peñasco más alto y recoge otros 20 anillos. Entonces, vuelve a la curva y toma velocidad para el túnel.



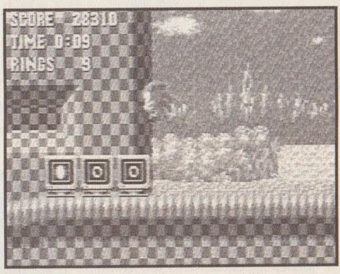
Una plataforma, a la derecha de la curva, te levantará hasta coger este escudo.

- A la derecha de la curva está el túnel por donde, con la velocidad suficiente, puedes salir disparado y recoger 30 anillos más. Sube la colina que hay a la izquierda de la curva, y corre a la derecha tan rápidamente como te sea posible. Sigue corriendo hasta alcanzar el túnel; luego presiona Derecha en la palanca de mandos hasta que llegues al segundo túnel. Cuando salgas disparado, presiona Izquierda para llevar a Sonic hacia los anillos. Saltando sobre los robots voladores puedes mantenerte más tiempo en el aire, así como incrementar el número de anillos en tu poder.
- Hay un televisor con 10 anillos oculto en el quinto árbol después del puente que encuentras tras el túnel. Puedes llegar hasta la copa del árbol desde el peñasco que hay a su izquierda. Déjate caer sobre la plataforma de la derecha y corre al lado opuesto para encontrar unos cuantos anillos más.

- Después de atravesar los túneles estarás cerca del final. Cuando te muevas hacia la derecha, fíjate en el símbolo del Dr. Robotnik (el que luce en su rostro) y salta para coger el gran anillo dorado (si es que tienes por lo menos 50 anillos).

Green Hill Zone, acto segundo

- Encontrarás 20 anillos y un escudo justo debajo del punto desde el cual empiezas este acto; pero lo complicado será llegar hasta allí. Camina hacia la derecha hasta que veas el muelle amarillo. Tras coger los anillos que hay por encima, déjate caer a la izquierda del muelle evitando las puntas (sólo te herirán si tocas sus bordes). Debes dar un salto corto junto a las puntas, hacia la izquierda. Si saltas demasiado alto acabarás en el peñasco de arriba, pero presionando levemente el botón correspondiente destruirás las puntas y entrarás en la zona que hay debajo. Después de coger los anillos y el escudo, no saltes sobre las puntas de la izquierda; si lo haces perderás el escudo y una vida. El muro de la derecha no es sólido. Corre desde donde están las puntas, y justo cuando vayas a chocar con el muro, pulsa Abajo para convertir a Sonic en una pelota. Quizá tengas que regresar y volver a empezar unas cuantas veces para superar esta secuencia. Al otro lado del muro hay un par de «Power Sneakers» que te permiten saltar más alto y correr más rápido.



Hay un escudo y varios anillos bajo el punto de partida. El truco consiste en llegar hasta aquí.

- Hay un montón de tesoros en lo alto de la curva. ¿Cómo acceder a ella? Continúa por el camino inferior hacia la derecha, cruza la plataforma móvil, y luego salta con rapidez los tres peñascos que se resquebrajan.
- Cuando pases por la cascada ten cuidado con los muelles, que te llevarán de vuelta hacia los robots voladores. Salta sobre ellos y continúa subiendo por los escalones hasta que alcances el muelle rojo que mira

hacia arriba; salta sobre él y guía a Sonic hacia la derecha para caer en lo alto de la curva, donde encontrarás 20 anillos y una vida extra.



Utiliza este muelle para alcanzar...

- Desde lo alto de la curva, dirígete a la izquierda. Pasado el puente encontrarás una plataforma móvil con anillos encima. El salto es más fácil de calcular desde el peñasco de la derecha que desde abajo. Tras coger los anillos, salta hacia el peñasco de la izquierda y coge el escudo del primer árbol. Luego, vuelve por la derecha.
- El primer árbol que hay a la derecha de la curva tiene un objeto que te convierte en invulnerable. Cogiéndolo podrás sobrevivir sin problemas por el camino que va hacia la derecha.
- Tras cruzar las plataformas rodeadas de puntas, volverás a terreno sólido. Sube por los escalones de la derecha, y luego salta para encontrar 10 anillos. El árbol que hay a la izquierda de este peñasco oculta un muelle amarillo con anillos por encima.

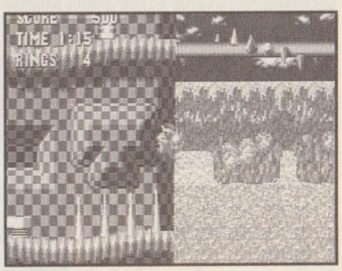


... las vidas extra y los anillos que hay encima.

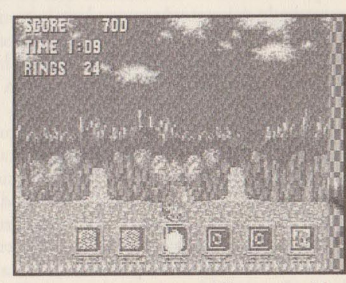
- Bajo el siguiente puente encontrarás más objetos valiosos. Cuando el peñasco se resquebraje por la derecha, deja que Sonic se caiga. Luego, vuelve hacia la derecha, quédate en la roca y espera hasta que aparezca una plataforma móvil. Atraviésala, supera también la próxima, y observa el peñasco y el muelle rojo que te devuelve al lado izquierdo. Aquí encontrarás 10 anillos más; la salida está justo encima.

Green Hill Zone, acto tercero

- Hay por lo menos tres vidas que acumular en este acto. Una en lo alto de la curva, otra tras recoger 100 anillos, y otra más en una carrera de obstáculos que encontrarás en la zona inferior.
- Primero, ve a por la vida extra que hay en la zona inferior. Salta sobre el primer muelle para alcanzar el peñasco que hay encima y a la derecha, y luego utiliza el siguiente «springboard» para llegar al escudo que hay en lo alto. Déjate caer hasta abajo del todo y continúa hacia la derecha hasta que topes con un muro. Te darás cuenta de que dicho muro tiene un aspecto un tanto extraño, lo cual significa que puedes atravesarlo (corriendo hacia él y pulsando Abajo). Entonces, accederás a un túnel en cuyo extremo inferior te aguarda un muelle. A medida que continúes hacia la derecha, encontrarás puntas, un peñasco de los que se resquebrajan, y otro muelle rojo. Sigue avanzando hasta alcanzar el primer muelle amarillo, ¡pero no saltes sobre él! Este muelle te llevará cerca de la curva, pero a la derecha te esperan mejores tesoros. Salta sobre él, luego sobre las puntas (sí, puedes lograrlo si llegas hasta la derecha oponiéndote a los muelles amarillos y retrocediendo un paso antes de saltar). Aquí encontrarás ¡50 anillos y una vida extra! Utiliza el muelle amarillo de esta zona para volver al nivel del suelo. Las espinas giratorias que hay en esta dirección son difíciles de superar, pero un salto largo hacia el centro y luego otro hacia el lado izquierdo te ayudarán a atravesar



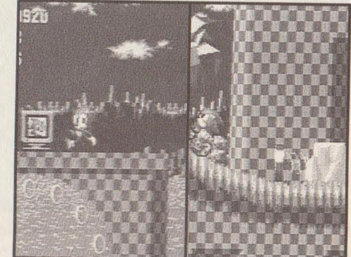
Pasa del muelle amarillo y salta sobre estos pinchos (a la derecha)...



... ¡para encontrar 50 anillos y una vida extra situados en esta cascada!

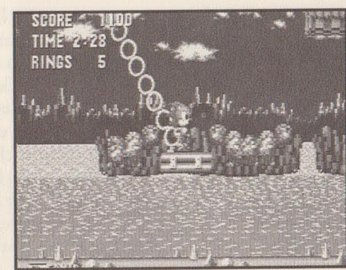
la zona. Una vez lo hayas logrado, podrás retroceder hasta el principio del nivel y encontrar el camino que te llevará al muelle, pero hay una vía más fácil...

- Para alcanzar la vida extra que hay en lo alto de la curva, puedes utilizar el muelle que se encuentra en el subterráneo (al que se accede desde el extremo izquierdo), o simplemente usar el muelle rojo que está a la derecha de la curva. Así pues, quédate a la derecha de la curva y corre en esa misma dirección, colócate sobre el muelle rojo, y cuando saltes a la izquierda presiona el botón de salto para poder alcanzar la colina. Luego, sube a lo alto de la curva.



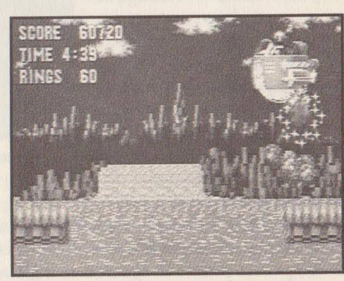
Utiliza el muelle (que está a la derecha) para saltar a lo alto de la curva.

- Hay un escudo en el árbol que está a la izquierda de la curva.
- Puedes encontrar otros muchos tesoros al principio de este nivel. Si quieres ganar unas cuantas vidas extra cogiendo 100 anillos o jugar tanto como sea posible, esto es lo que te encontrarás... Si estás en la curva, camina hacia la izquierda y permanece en el extremo superior tanto tiempo como te sea posible. Hallarás muchos anillos, así como un par de «Power Sneakers» en el árbol que hay a la derecha del primer control. Un televisor con 10 anillos está en el árbol de la izquierda del segundo control, que se encuentra en el extremo superior izquierdo de la curva. Desde aquí puedes acceder a lo alto de la curva (y a la vida extra) saltando a través de las tres plataformas (¡rápido, antes de que se desplomen!). Quédate en la tercera y déjate caer para llegar a lo alto de la curva.
- Las plataformas que están junto al segundo control y que te llevan a la curva también pueden llevarte a un camino más seguro. En lugar de caer sobre la curva, sigue saltando hacia las dos plataformas siguientes y luego al altísimo peñasco, donde podrás moverte fácilmente sobre la plataforma móvil para eludir las peligrosas espinas giratorias. Cuando dicha plataforma se desplace hacia la derecha, superadas las espinas, salta sobre las siguientes plataformas hasta que alcances un peñasco. Encima, hay un objeto que te proporcionará invulnerabilidad.
- Las espinas giratorias pueden ser superadas de izquierda a derecha con suma facilidad, incluso sin las plataformas, cubriéndolas. El truco consiste en fijarse en las espinas, que se parecen a un tornillo. Puedes colocarte en la viga y caminar lentamente hacia adelante, permaneciendo siempre entre ellas.



Estas plataformas móviles te transportarán sin peligro por encima de las peligrosas puntas que hay abajo.

- Un televisor con 10 anillos se encuentra tanto en el primero como en el segundo árbol de los que están a la derecha de la segunda viga con espinas (o clavos, según se mire). El muelle amarillo a la derecha te permitirá llegar sin problemas hasta otro peñasco con 10 anillos.
- Una tercera plataforma móvil te llevará sin riesgos por encima de un grupo de puntas amenazadoras y peñascos de los que se resquebrajan. El primer árbol a la derecha tiene un muelle con anillos encima. Un televisor con 10 anillos está tres árboles a la derecha.
- Un objeto de los que confieren invulnerabilidad se encuentra justo antes de tu primera confrontación con el Dr. Robotnik. Hay un árbol muy alto antes del último punto de control: si miras al cielo, verás los destellos de un televisor. Para alcanzarlo, debes retroceder hasta que veas dos flores y luego correr hacia la derecha y saltar desde el punto más alto antes del árbol. Tras coger la invulnerabilidad, corre rápidamente a la derecha y emprende la lucha con el Dr. Robotnik.



Tras coger la invulnerabilidad, ve hasta el Dr. Robotnik tan rápido como sea posible.

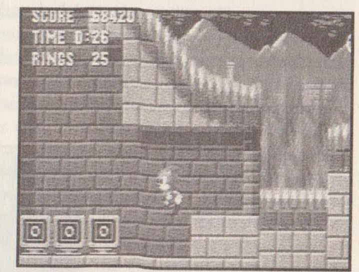
- No podrían haber hecho el primer encuentro con el Dr. Robotnik demasiado difícil, no obstante a pesar de todo, un movimiento equivocado puede costarte muchos anillos. El área de

combate tiene una plataforma a cada lado. Salta rápidamente hacia la derecha y luego sobre Robotnik en cuanto éste aparezca por el extremo superior derecho. Estarás a salvo hasta que alcance el centro de la pantalla y deje caer su bola atada a una cadena. Cuando esto ocurra, espera a que empiece a balancearla; calcula bien el tiempo, déjate caer sobre él cuando la bola esté por debajo suyo y corre hacia un lado, pero no saltes. En el momento en que la bola vuelva hacia atrás, salta sobre ella y luego hacia la misma plataforma desde la cual empezaste, preparándote para otro salto cuando la bola pase por debajo de ti. Continúa con esto hasta que se esfume; aproximadamente, 10 golpes después. Por cierto: ni con 50 anillos podrás entrar en la zona bonus del tercer acto.

Marble Zone, primer acto

◆ La Green Hill Zone tiene muchas áreas, tanto encima como debajo del suelo. La Marble Zone, por otro lado, es mucho más lineal. Existen muy pocas áreas en las cuales debas decidir qué dirección tomar, porque se desarrollan en sentido único.

◆ Los gusanos con puntas que podrás ver a lo largo de este nivel son mortales si les tocas en cualquier sitio que no sea la cabeza. Saltar sobre las cabezas es arriesgado, así que trata de superar los gusanos corriendo hacia ellos y pulsando Abajo en el controlador justo antes de golpearlos.

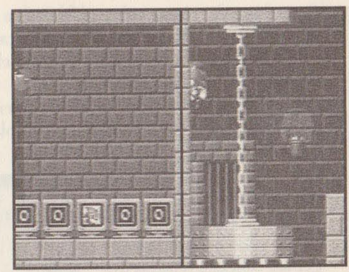


Encontrarás 30 anillos en esta cueva, bajo la gran colina.

◆ No saltes sobre ninguna grieta de lava con excesiva rapidez, porque muchas de ellas disparan bolas de fuego directamente hacia ti; espera unos segundos para ver si lo hacen y, de ser así, calcula cuidadosamente tu salto.

◆ Debajo del extremo inferior de la primera colina grande, encontrarás una puerta escondida. Entrando en ella accederás a una zona subterránea con 30 anillos.

◆ El primer puzzle te aguarda en el pasaje subterráneo. Hallarás un botón que levanta una plataforma que pende de una cadena. Utiliza el bloque que hay en lo alto de dicha plataforma para hacer bajar el botón, empujándolo hacia la derecha. Si ya lo has empujado hacia el muro de la izquierda, camina a la derecha hasta que la plataforma desaparezca de la pantalla. Cuando vuelvas al lado izquierdo, el bloque estará en su posición original.



Entra en el pasaje secreto que verás a la derecha para encontrar una vida extra y 40 anillos.

◆ Un escudo y un control se encuentran justo bajo la plataforma. Cógelos antes de continuar hacia la derecha, atravesando la zona de los bloques que caen.

◆ Una vida extra y 40 anillos están ocultos inmediatamente después de los bloques que van cayendo del techo. Tendrás que saltar sobre la plataforma para acceder al saliente más alto de la derecha, pero en lugar de hacerlo, puedes correr hacia la izquierda para encontrar un pasaje oculto. Está cerca del techo, así que ve con cuidado para no ser aplastado cuando salgas y entres por él.

Marble Zone, acto segundo

◆ El inicio de este acto te resultará familiar. Tras aventurarte por los subterráneos, tendrás que empujar un bloque de lava y saltar sobre él para darte un viajecito. Ve saltando sobre las plataformas a medida que llegues a ellas, y déjate caer sobre el bloque en cuanto reaparezca por debajo.

◆ Tras saltar a la segunda plataforma, puedes alcanzar un área con 10 anillos y un escudo que está en el extremo superior derecho. Asegúrate de permanecer en el lado derecho de esta plataforma para evitar los enormes ríos de lava que aparecen. Después de recoger los objetos, salta por la izquierda, esquivando nuevamente la lava.

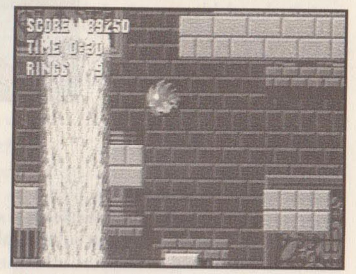
◆ Un enorme muro de lava te perseguirá a lo largo del próximo pasaje. Salta tan rápidamente como puedas sobre los bloques que se interponen en tu camino, y ten cuidado con las puntas que salen hacia el final.

◆ Las plataformas móviles son mucho más fáciles de atravesar si te limitas a caminar de una a otra, en lugar de dar saltos.

◆ Tras superar los dos gusanos del siguiente pasaje, preocúpate de no tocar el muelle, o volverás a la lava.

◆ Cuando te desplaces sobre el bloque a través de la lava, una explosión hará que salgas disparado. Para alcanzar el saliente más elevado del extremo izquierdo debes saltar cuando el bloque en el que estás alcance su posición más alta.

◆ Una vida extra y 20 anillos se esconden en un pasaje que se encuentra en el muro izquierdo (cuando te desplazas sobre el bloque). En lugar de saltar hacia el saliente de encima, camina rápidamente a través del bloque del extremo inferior para entrar en el pasaje. Tras coger los objetos, tendrás que ir (con el bloque) hacia la derecha, y luego volver a empezar empujando de nuevo el primer bloque de lava.



El saliente que hay en el extremo superior derecho, cerca del río de lava, contiene un escudo y algunos anillos.

◆ Cuando alcances la salida del pasaje subterráneo, volverás a las colinas verdes. Salta hacia la izquierda para encontrar 10 anillos y un control.

◆ Tras luchar con unos cuantos gusanos y con unos robots bajarás por una colina, donde encontrarás 20 anillos al entrar por la puerta del extremo inferior.

◆ Hacia el extremo izquierdo del área con las dos cascadas de lava encontrarás un talismán de invulnerabilidad, que puedes utilizar para atravesar la lava de la derecha.

◆ Cuando llegues al suelo otra vez, estarás al final del nivel, así que prepárate para saltar por la entrada a la zona bonus, si es que todavía tienes, por lo menos, 50 anillos.

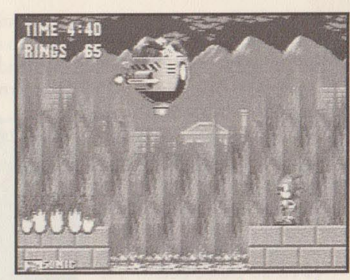
Marble Zone, acto tercero

◆ Hay dos entradas a la zona subterránea. Las dos se encuentran en el mismo punto, pero la de la derecha contiene más anillos y un escudo.

◆ Saldrás disparado por una explosión mientras atravieses la lava sobre el bloque. Espera a la segunda explosión antes de bajarte del bloque y encaminarte hacia arriba, en dirección al saliente de la derecha.

◆ Por el camino encontrarás dos escudos, un control y muchos anillos.

◆ Al volver al suelo pasarás por un control antes de enfrentarte al Dr. Robotnik por segunda vez. Cuando entres en el campo de batalla, estarás en el saliente izquierdo, o bien en el derecho (están separados por un río de lava). El Dr. Robotnik aparecerá por la derecha, así que asegúrate de darle unos cuantos golpes fáciles en cuanto empiece a salir. Él se moverá hacia el lado izquierdo y lanzará bolas de fuego al suelo, que se moverán por la plataforma de la izquierda antes de extinguirse. Cuando se desplace hacia la derecha, salta y golpéale una vez, y luego salta a la plataforma izquierda esquivando las llamas que hay sobre la plataforma de la derecha. Repite esta operación hasta que se escape.



Las llamas se extinguirán al saltar sobre ellas. Prepárate para rebotar.

Spring Yard Zone, acto primero

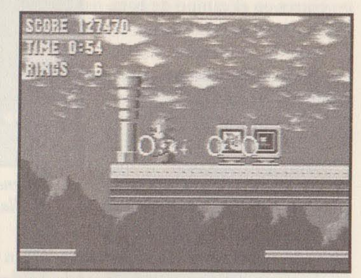
◆ Al principio de este acto, conocerás a unos nuevos personajes: los cangrejos. Parecen inofensivos y son fáciles de destruir si saltas sobre ellos; pero hazlo pronto o serás alcanzado por las bolas de fuego que disparan.

◆ Existe una razón para que esta zona tenga el nombre que tiene. Esa razón la constituyen los muelles («springs», ¿entiendes?), ¡que están por todas partes! Los primeros te harán dar un pequeño salto en el aire. Puede parecer simple, pero el truco consiste en seguir saltando sobre el muelle para alcanzar la máxima altura, para luego moverse a la izquierda y aterrizar en la plataforma. Desde allí puedes saltar al peñasco sobre el cual reposan una vida extra y unos «Super Sneakers». Las buenas noticias son que reaparecen cuando mueres, siempre que no hayas pasado antes por un control.

◆ Un botón misterioso y una plataforma flotante se encuentran cerca. Si pulsas el botón, la plataforma ascenderá hasta perderse de vista. El truco consiste en golpear el botón y saltar sobre la plataforma antes de que se encuentre fuera de tu alcance. Si no lo consigues la primera vez, puedes retroceder hasta la colina de la izquierda, pues cuando vuelvas al

botón la plataforma estará en su posición original. Si te mueves sobre dicha plataforma y alcanzas el extremo superior, encontrarás un escudo y 10 anillos a la izquierda; pero ten cuidado con las enormes esferas repletas de puntas que rodean la plataforma móvil.

◆ Esta zona no es lineal, como la del principio, y en este punto deberás decidir si quieres ir por el camino de arriba o por el de abajo. Ambos contienen alrededor de 20 anillos, y otros 10 en un pasaje oculto que hay en la zona inferior. Tras saltar sobre el muelle amarillo encarado hacia arriba, presiona la palanca de control hacia la derecha para entrar en el pasaje que hay en el muro. Desde el camino superior puedes descender hasta el muelle a través del grupo de bloques (encontrarás tres de ellos) que se mueve verticalmente.



Una vida extra y unos «sneakers» se encuentran justo por encima del punto de partida.

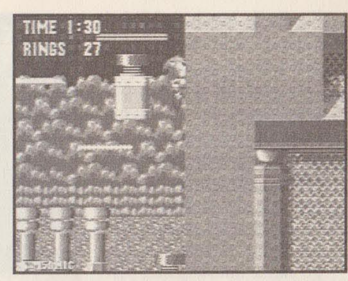
◆ Las enormes esferas con puntas que custodian las plataformas móviles pueden ser peligrosas. La mejor estrategia consiste en dejarse caer y deslizarse por debajo de la plataforma, pero si no has cogido suficiente velocidad... ¡tendrás GRANDES problemas!

◆ Hay un pasaje secreto en el extremo inferior derecho de la segunda área con seis muelles. Salta sobre el botón para que se abra un pasaje en el muro de la derecha (es igual de fácil acceder a esta zona subiendo hasta lo alto). Finalmente, salta para entrar en la zona de bonus si tienes 50 anillos o más.

Spring Yard Zone, acto segundo

◆ Cerca del punto desde el cual empiezas, tienes la opción de coger un camino elevado, con cangrejos, o uno más bajo, custodiado por enormes esferas con puntas. El camino inferior es más sencillo, pero los dos te llevarán a un importante pasaje secreto en el cual podrás hallar una vida extra. Unas cuantas pantallas a la derecha, verás un grupo de bloques que se mueven verticalmente, y anillos formando una gran flecha. El pasaje oculto está en el muro derecho, justo encima del muelle del

extremo inferior. Sigue el pasaje para conseguir una vida extra; luego, toca el muelle y coge el escudo.



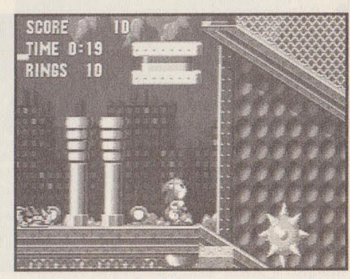
Cerca de estos muelles se encuentra un pasaje que lleva a una vida extra.

◆ Hay dos salidas al final de este acto. Una es fácil de alcanzar, mientras que la otra resulta casi imposible. Sabrás que el final se acerca cuando veas el muelle amarillo que se parece al del principio de este nivel y la caja. Quédate cerca de ella, déjate caer y te deslizarás a través de una hilera de anillos; justo cuando toques el último, podrás saltar hacia la salida más alta. Realizar esta maniobra correctamente se llevará (con toda probabilidad) una de tus vidas por delante y tan sólo obtendrás 15 anillos.

Spring Yard Zone, acto tercero

◆ Hallarás 10 anillos bajo el primer cangrejo, al que se puede llegar atravesando el muro de la derecha.

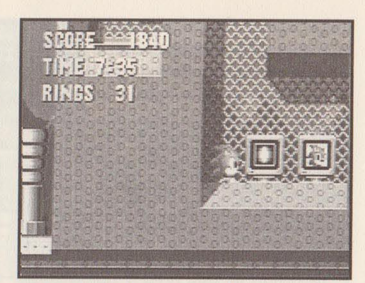
◆ Un talismán de invulnerabilidad puede ser alcanzado saltando sobre la plataforma que hay antes de la primera esfera con puntas. Sigue saltando debajo de ella para poder verla en el momento en que descienda; luego corre hacia la izquierda y utiliza los muelles que tiene debajo para salir disparado. En cuanto destruyas la caja que hay sobre los muelles, presiona la palanca de mandos hacia la derecha. Si pierdes la plataforma, vete hacia la izquierda rápidamente o serás alcanzado por la esfera. Se trata de un movimiento difícil, y quizá no merezca la pena correr el riesgo de perder una vida por un ta-



Esta plataforma contiene invulnerabilidad. El muelle que hay a la izquierda te permitirá caer sobre ella.

lismán de invulnerabilidad.

◆ Cuando alcances un botón que hay en el suelo, te darás cuenta de que hay otra plataforma móvil encima, fuera de tu alcance, que requiere precisión en el salto. Debes permanecer a la izquierda del botón, saltar en ese mismo sentido (hacia la luz giratoria) y luego saltar nuevamente, pero hacia la plataforma. En lo alto encontrarás unos cuantos anillos... y deberás ejecutar otro salto casi imposible. Atención: tienes que saltar hacia el lado izquierdo de la plataforma mojada, dar otro salto sobre ella (lo que hace que cojas velocidad), y saltar una segunda vez desde lo alto de la misma. Esto es tan difícil como puede serlo una maniobra, y lo que es peor, la recompensa sólo la constituyen unos pocos anillos.

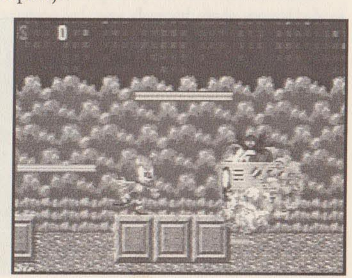


Saltando de las cajas que hay cerca de la palabra «COPE», puedes alcanzar esta zona.

◆ «Super Sneakers» y una invisibilidad están escondidos en el muro derecho de la grieta más profunda. Pulsa Abajo en la palanca de control para que Sonic coja velocidad y altura, y luego, justo cuando pase por encima del camino de las grandes esferas, presiona Derecha en la palanca de control para entrar en el pasaje.

◆ A la derecha de la gran grieta verás un muelle rojo que lleva a un área repleta de tesoros. Coge el camino de la derecha y recoge 20 anillos y un escudo.

◆ Cuando entres en la siguiente zona del estilo «pinball» (donde aparece la palabra «COPE»), utiliza las cajas para alcanzar las plataformas que hay en lo alto. Sigue por las plataformas de la derecha hasta encontrar un saliente con



Ve con cuidado y no caigas al suelo mientras estés luchando con el Dr. Robotnik.

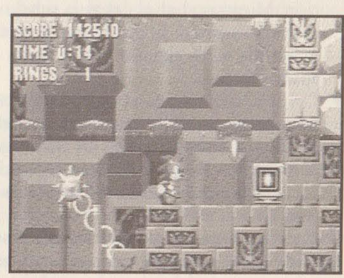
10 anillos. Entra en el muro de la derecha y conseguirás una vida extra y un escudo.

◆ El segundo control indica que estás a unos pocos pasos del Dr. Robotnik. Tras atravesar algunos bloques móviles un tanto difíciles, entrarás en el campo de batalla, que está formado por los bloques rojos que hay en el suelo. El doctor aparecerá por el extremo superior derecho; intenta golpearle una o dos veces con rapidez, evitando ser tocado por la punta que sale de la panza de la nave. Él bajará y cogerá un bloque, para hacerlo estallar en el aire. Tú deberás evitar los agujeros que dejan en el suelo los bloques, y seguir atacando al Dr. Robotnik. Si te mueves de izquierda a derecha sin saltar hacia la parte inferior de la nave y saltas sobre él cuando baje a por un bloque, podrás vencerle rápidamente. Toma nota: él tiende a descender cuando está por encima de ti y tú no te mueves... ¡así que no pares de moverte de un lado al otro!

Labyrinth Zone, acto primero

◆ Las cosas se ponen realmente difíciles. La Labyrinth Zone presenta un nuevo enemigo para Sonic: ¡el agua! Además de saltar sobre los malvados robots y de sortear los obstáculos mortales, ahora tienes que nadar bajo el líquido elemento. Y si Sonic no toma suficiente aire, no es que se ponga morado, ¡es que se muere directamente! Asegúrate de pararte en cada burbuja que veas subir desde el fondo (aunque eso signifique salirse del camino) para mantener a Sonic activo.

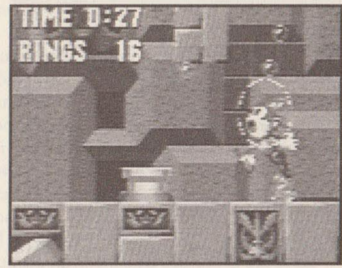
◆ Cuando Sonic esté abriendo la boca para coger una burbuja de aire, volverá a una posición estática. Ve con cuidado cuando haya enemigos cerca de las burbujas, o acabarás cayendo en sus garras durante los segundos en que estés inmóvil.



No olvides coger este escudo, cerca del inicio de Labyrinth Zone.

◆ Encontrarás un escudo a la derecha de la primera bola atada a una cadena; la cadena no te dañará, así que limítate a alejarte de la bola.

◆ En el piso inferior hay muchas plataformas ocultas, que se levantarán si estás sobre ellas demasiado tiempo. Normalmente, estas plataformas



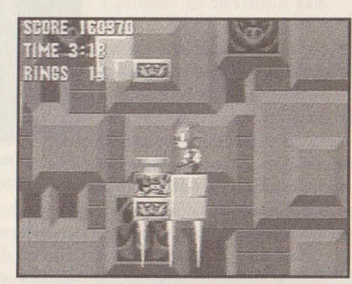
Asegúrate de coger una burbuja de aire antes de aventurarte en este territorio inexplorado.

están colocadas bajo un grupo de puntas mortales, así que salta en cuanto te sea posible.

- En este nivel las plataformas están colocadas sobre una cuerda que sigue un largo camino circular alrededor de varias ruedas. Es como un puzzle. En el extremo superior derecho hay un botón que abre la puerta que lleva al exterior, y en la parte inferior derecha, un muelle que te llevará cerca del botón. El problema consiste en esquivar las puntas que hay en la parte superior izquierda mientras tratas de pulsar el maldito botón de la derecha. La estrategia más segura es saltar sobre las plataformas que descienden por el lado derecho, para luego seguir saltando hacia la que está un pelín más arriba y alcanzar el botón.
- Los tapones pueden ser útiles o peligrosos, dependiendo de su localización. Mientras el nivel del agua suba o baje, los tapones se moverán en el mismo sentido. El primero te llevará a una plataforma elevada, pero más tarde verás algunos que te harán chocar contra el techo si no te apartas de ellos.
- Deberás saltar desde el segundo grupo de plataformas de los que se mueven alrededor de una cuerda para alcanzar el primer pedestal cercano; además debes esquivar los personajes que, por debajo, lanzan bolas con pinchos. Después de llevar la plataforma a lo alto, necesitarás saltar hacia la derecha, eludiendo las cabezas de cerdo que escupen bolas de fuego.
- En algún lugar de este nivel se encuentra una entrada secreta; una entrada que te permitirá tomar un atajo hacia el final. Verás la zona oculta mientras estés sobre las cabezas de cerdo que disparan bolas de fuego. Pulsa Arriba para mirar y descubrirás una zona de rampas que también puede ser vista desde otras áreas... ¿pero dónde está la entrada? No hemos podido encontrarla. Hum... ¿qué puede haber allí arriba?

Labyrinth Zone, acto segundo

- El aire se convierte en un problema todavía mayor en este acto. ¡Asegúrate de coger una burbuja cada vez que tengas la oportunidad de hacerlo!
- Otro puzzle te espera aproximadamente a la mitad de este acto. Estarás en una gran habitación, también en el centro... pero de la zona submarina. La salida está en la esquina superior derecha, custodiada por unas cabezas de cerdo. Para abrirla, debes coger un televisor con 10 anillos que está cerca de la zona central superior de esta zona. Un muelle, en el extremo inferior izquierdo, te ayudará a alcanzar las plataformas más altas.



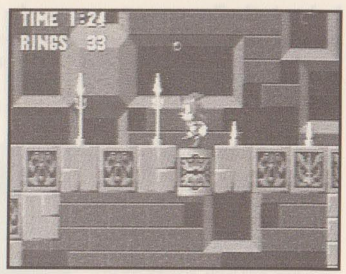
Este botón abre la entrada a la siguiente área, que está a la derecha.

- Cerca del final de este acto encontrarás más plataformas moviéndose alrededor de una cuerda. Esta vez hay dos grupos, y debes saltar desde el primero hacia el segundo tan pronto como puedas, ¡o te comerás un montón de pinchos!

Labyrinth Zone, acto tercero

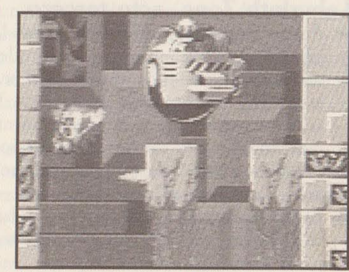
- Aquí es donde se justifica el título de «Labyrinth Zone». Este acto empieza con muros mojados y un río de agua. Si sueltas la palanca de mandos, Sonic continuará deslizándose por esos muros, primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda. Para detener esta locura, debes saltar al peñasco de la izquierda mientras desciendes por el lado izquierdo. Hay dos peñascos: el primero tiene un escudo, y el segundo 10 anillos y un botón. Pulsando este botón se abrirá un muro de la derecha, dando entrada al resto del acto.
- El tercer botón abre un pasaje que va hacia abajo, pero antes de pulsarlo aventúrate a la izquierda y coge 20 anillos en una habitación por otra parte vacía.
- Hay un atajo justo detrás del tercer botón. Entre los dos rayos centrales descubrirás un tapón, y si te quedas en él bajarás hasta el nivel inferior. Este atajo incluye un viaje a través de un túnel de aguas turbulen-

tas, en el cual deberás recolocarte constantemente para eludir los pinchos y poder seguir adelante. La habitación en la que terminas contiene el segundo control.



Los pinchos se abrirán y te permitirán entrar en el atajo de este acto.

- Si no utilizas el atajo, tendrás que sobrevivir más o menos al doble de obstáculos, pero también podrás coger un mayor número de anillos. Hay un control justo después de la mitad de la zona.
- La habitación con el control también contiene un puzzle curiosamente difícil. Hay tres tapones en los límites de la zona; la salida está en el extremo superior derecho, pero sólo puedes acceder a ella subido en el tercer tapón. El truco consiste en saltar sobre el primero, y luego hasta el tercero antes de que el agua suba hasta el nivel de los pinchos. Si no lo consigues antes de la crecida del agua, vete al extremo izquierdo (donde el agua cae por el muro) y cuando el agua descienda otra vez arrójate sobre los tapones.
- Después del segundo control hay un camino extremadamente largo que va hacia arriba. Dar saltos cortos te permitirá moverte más deprisa (presionando ligera pero rápidamente el botón correspondiente). Tendrás que saltar por el muro de la derecha hasta alcanzar el punto más alto, donde te enfrentarás con el Dr. Robotnik (¡que ya iba siendo hora!).
- Este encuentro con el Dr. Robotnik es más una persecución que una batalla. Puedes darle unos cuantos golpes tan pronto como aparezca, pero lo verdaderamente duro es resistir la escalada hasta su posición. Parece simple al principio,

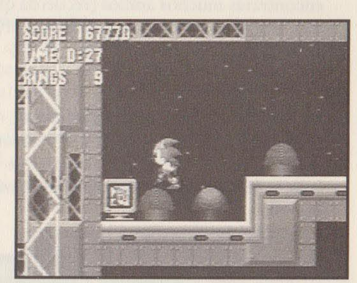


La batalla con el Dr. Robotnik es, de hecho, una persecución en una carrera de obstáculos.

pero luego el nivel del agua sube, haciéndote perder parte del control sobre Sonic. Unos cuantos anillos y un escudo harán más fácil esta persecución. No te preocupes de dar los suficientes golpes para destruir al Dr. Robotnik; aquí, el objetivo es sobrevivir al ascenso. ¡Lo que se llama un test definitivo de resistencia!

Star Light Zone, acto primero

- El mayor peligro para Sonic en esta zona es caerse al espacio sideral. Siempre que te sea posible, sube o salta hacia zonas más altas.
- Al principio de este acto descubrirás un nuevo personaje: se trata de una pequeña cápsula con patas que detectará tu presencia y empezará una secuencia de autodestrucción (cuyo reflejo está en el parpadeo de sus antenas) que estallará en unos cuantos segundos, dejando caer cuatro bolas de fuego. Puedes escoger entre pasar rápidamente por donde están las cápsulas antes de que exploten, o bien correr en sentido opuesto en cuanto las veas, para volver unos segundos después.
- Hay muchas plataformas que se convierten en cuatro bloques y que bajan en cuanto son tocadas. Siempre puedes alcanzar una zona más alta saltando sobre estas plataformas, pero asegúrate de apartarte mientras caigan, para evitar ser aplastado o atrapado. No puedes eludir ver la primera de estas plataformas, que desciende y bloquea tu acceso a una vida extra. Caminando lentamente por la primera colina y luego subiendo por ella, la plataforma volverá a su posición original en lo alto, con lo cual podrás coger fácilmente la vida.

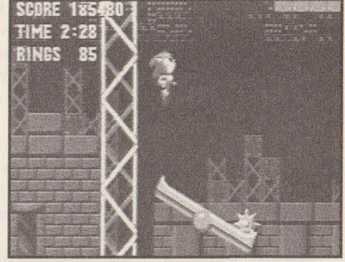


Debes bajar hacia la derecha por la primera colina, y luego volver para coger esta vida extra.

Star Light Zone, acto segundo

- Un nuevo obstáculo es introducido en este acto: las cuchillas. Una bola con pinchos está en una parte, y tú debes saltar desde la otra. La bola

saldrá disparada y caerá donde estés, así que muévete rápidamente hacia el otro lado. Cuando la bola caiga, saldrás disparado y alcanzarás salientes que están más arriba. Dejándote caer sobre la cuchilla y luego corriendo otra vez hacia el lado opuesto podrás aumentar tu velocidad y altitud, lo cual te permitirá acceder a plataformas aún más elevadas.

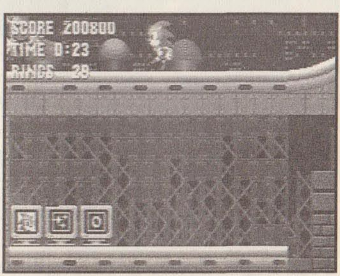


Ve tomando altura a medida que saltas repetidamente sobre las cuchillas.

- Si estás desesperado por obtener vidas, quizá quieras aventurarte por las zonas inferiores, donde encontrarás muchos anillos (recuerda que 100 te conceden una vida extra). Por supuesto, no es demasiado prudente arriesgarse a perder una vida mientras buscas otra.

Star Light Zone, acto tercero

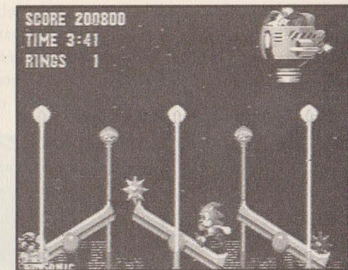
- Una vida extra, invulnerabilidad y 10 anillos están disponibles cerca del inicio de este acto. Sigue el camino que va hacia abajo por la colina mojada, y luego quédate en la primera losa de las que se abren para caer por ella.
- El Dr. Robotnik te aguarda en otro nuevo campo de batalla. Esta vez tendrás que utilizar tres cuchillas, cuya área de influencia se reparte por la parte inferior de la pantalla. El doctor loco irá de izquierda a derecha por el extremo superior, mientras deja caer bolas con pinchos que se autodestruyen sobre las cuchillas. La pauta de comportamiento más segura: empieza quedándote en el



Estos tres tesoros merecen el esfuerzo extra de salirse del camino.

centro de la pantalla. El Dr. Robotnik dejará caer una bola con pinchos por el lado izquierdo de la cuchilla central.

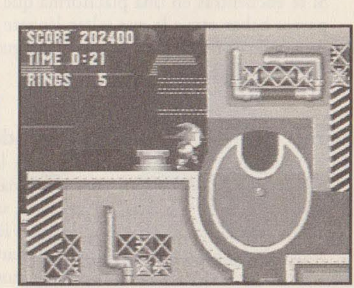
- Salta hacia la derecha y luego corre en dirección al lado opuesto y dirígete hacia Robotnik cuando salgas disparado. Tras golpearle, vuelve a la posición central y espera la siguiente bola con pinchos. Repite este procedimiento hasta que se esfume.



Quédate pegado a la cuchilla central para vencer rápidamente y sin riesgos al Dr. Robotnik.

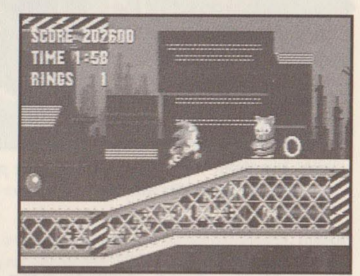
Scrap Brain Zone, primer acto

- Ésta es la última zona, así que probablemente esperes algo difícil... ¡bien, pues no te sentirás decepcionado!
- Las primeras trampillas se abren y se cierran a distintas velocidades. Coge por lo menos un anillo para ir sobre seguro, pero no más.
- El primer botón cambia la dirección en que da vueltas la gran rueda. Resulta más seguro coger el camino de la derecha, así que entra en el hueco de la rueda mientras gira en el sentido de las agujas del reloj.
- Como no hay muchos caminos que lleven al final de estos dos primeros actos, nos concentraremos en analizar los obstáculos y en cómo sobrevivir a ellos. Lo importante es permanecer en los caminos elevados, porque luego, cuando caigas, tendrás más probabilidades de no llegar hasta lo más profundo de la zona o al espacio sideral. Los caminos altos también contienen mejores tesoros, como escudos.



Pulsa el botón oculto para hacer que la rueda dé vueltas siguiendo las agujas del reloj, y luego salta a su interior.

◆ Los obstáculos más importantes que debes reconocer son las trampillas de color rojo, que normalmente desaparecerán y aparecerán siguiendo una rutina muy concreta, o simplemente se esfumarán en cuanto te coloques sobre ellas. Obsérvalas durante unos segundos antes de saltar. Las dos primeras que encuentres son mortales. Hay algunas que llevan a caminos más altos, donde encontrarás grietas con muelles. Saltando sobre los muelles cogerás anillos que están muy por encima de las trampillas.



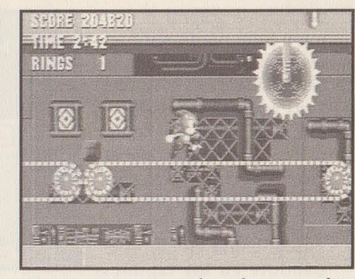
Estos osos de peluche arrojan bombas mortales que explotan después de rebotar algunas veces.

◆ Una bola que va dando saltos y que parpadea en negro y amarillo es muy peligrosa, y debe ser esquivada a toda costa. Cuando veas una de este tipo, prepárate para recibir más, porque son lanzadas por un oso de peluche tan pintoresco como mortal. Debes, pues, esquivar todas las bolas mientras corres hacia el oso y saltas sobre él. Tanto en la zona alta como en la inferior de esta zona encontrarás plataformas que siguen un camino en cadena. Las plataformas altas pueden evitarse saltando, pero las inferiores no soportan el peso de Sonic. Si te encuentras en una plataforma que llega hasta la derecha pero no parece haber otra a la que saltar, lánzate a la izquierda, sobre una de las otras plataformas, para no dar a ninguna de las que tiene reborde la ocasión de reaparecer.

Scrap Brain Zone, acto segundo

◆ El segundo acto contiene muchos de los obstáculos del primero, así que lee la sección anterior para tener más pistas. Eso sí, aparecerá algún que otro obstáculo más. El primero, unas enormes ruedas sobre las cuales Sonic puede desplazarse de un lado a otro. Cuanto más corras sobre estas ruedas, más velocidad ganarás, lo cual te permitirá dar saltos más altos si pulsas el botón en el momento apropiado. Esta primera área contiene dos botones; ambos causan la aparición de un saliente. De nuevo, es más seguro coger el camino más alto, así que coge velocidad y da un salto para llegar hasta ellas.

◆ Las cintas transportadoras están condenadas a ser tu obstáculo más odiado entre los nuevos. Hay unas cuantas, algunas con sierras, otras con bolas atadas a cadenas que dan vueltas, y las menos con cilindros que van de arriba abajo. Puedes saltar sobre las bolas, o agacharte y seguir avanzando, mientras que en el resto de casos tan sólo puedes elegir esta última opción.

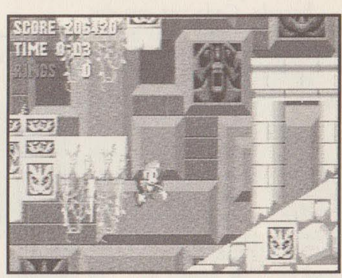


Las cintas transportadoras hacen que los obstáculos mortales que hay cerca de ellas lo sean aún más.

◆ Tras completar este acto, tendrás un encuentro sorpresa con el Dr. Robotnik. Puedes golpearte la cabeza contra la pared por haber entrado en esta trampilla, pero no es culpa tuya; de hecho, es inevitable hacerlo. Lo bueno es que sólo queda un acto hasta el enfrentamiento final, y el más peligroso, con el Dr. Robotnik. Lo malo es que se encuentra en la Labyrinth Zone (zona submarina), ¡y que es, de lejos, la más difícil!

Scrap Brain Zone, acto tercero

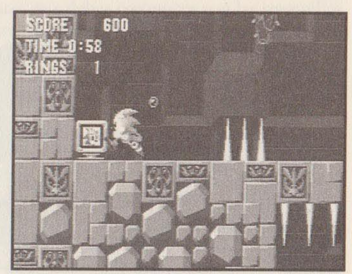
◆ Obviamente, el Dr. Robotnik tenía sus temores de que le alcanzaras si te permitía seguir jugando en la Scrap Brain Zone, así que ha decidido enviarte a la Labyrinth Zone. Sólo que esta vez la ha hecho mucho más difícil... Múltiples caminos y un aire escasísimo hacen de éste un desafío realmente agotador.



La entrada a este atajo está permanentemente cerrada si no te abalanzas sobre ella.

◆ Para empezar puedes entrar en uno de los tres caminos diferentes. El primero es el menos claro, pero

después de golpear el botón y bajar por la plataforma, lo verás justo por debajo. Puedes entrar en esta zona saltando sobre el botón y corriendo por delante de la plataforma, que es el camino más seguro para llegar al final. La próxima entrada está a la izquierda; puedes entrar en ella quedándote en los tapones hasta que éstos se hundan. Hay otra entrada, también a la izquierda, pero más lejos. La distancia entre ambas es pequeña, y encontrarás un mayor número de tesoros cuanto más avances hacia las entradas de la izquierda; pero también habrá unos cuantos enemigos extra.



Para coger la vida tendrás que ir por la ruta larga a través de esta tercera entrada.

- El aire es el mayor problema de este acto. Cuando encuentres burbujas, cógelas, y luego explora el área que hay a su alrededor para hacerte con otra antes de aventurarte por territorio inexplorado. Cerca del final, tras el control, tendrás que atravesar un largo pasaje sin burbujas que incluye una subida, en el transcurso de la cual debes pulsar un botón para abrir una puerta. El truco consiste en moverse rápido y dar saltos cortos (presionando levemente el botón) siempre que sea apropiado hacerlo. Cada vez que des un salto largo hacia un saliente bajo, estarás perdiendo el tiempo.
- Puedes encontrar una vida extra en la entrada del extremo izquierdo. Tras saltar sobre el botón para abrir la entrada, sigue deslizándote hacia la izquierda (mira hacia abajo antes de cada salto para ver dónde aterrizas). Una cueva que hay a la izquierda, más o menos a medio camino,



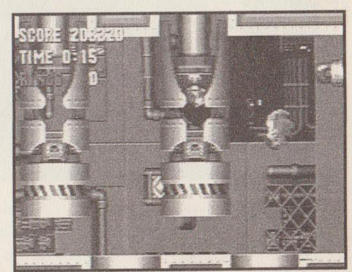
El trayecto hacia las burbujas de aire es muy largo, y parte de este control.

contiene una vida extra. Controla tu nivel de oxígeno o perderás una vida cuando intentas obtener otra.

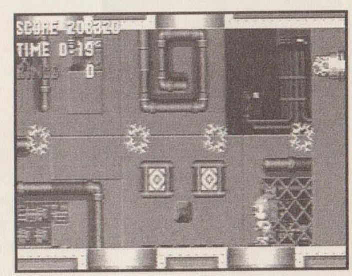
- Recuerda coger por lo menos un anillo cada vez que recibas un impacto. Mientras lleves aunque sólo sea uno, no morirás cuando te golpee un enemigo (¡es tan bueno como llevar un escudo!).

Zona final

- ¡El principio se acerca! Tras la última zona que has tenido que superar vas a pasar pánico con lo que se avecina, aunque la verdad, no hay para tanto. El escenario es una larga habitación con dos cilindros en el techo y dos en el suelo. En unos cuantos segundos, dos de los cuatro cilindros subirán o descenderán, y uno de ellos contendrá al Dr. Robotnik. Para terminar esta zona, y el juego, debes golpear el cilindro que alberga a Robotnik un total de ocho veces. Cada vez que los cilindros entren en el campo de batalla cuatro rayos aparecerán en el extremo superior de la pantalla, y caerán sobre Sonic, dondequiera que se encuentre. Evidentemente, debes esquivarlos. Éste es el procedimiento más seguro: primero, quédate en el extremo derecho de la pantalla para evitar ser aplastado por los cilindros. Salta sobre ellos a medida que aparezcan, sin importar si has visto al Dr. Robotnik o no en su interior. Resulta menos peligroso golpear un cilindro vacío. Después de que los cilindros vuel-



Si el Dr. Robotnik está en el cilindro que hay cerca de ti, salta hacia él.



Quédate entre el tercer y cuarto rayo, luego salta entre ellos y cae a la derecha.

van a su posición original, quédate en el del extremo derecho y colócate de tal forma que estés entre los dos rayos que hay justo encima. A medida que éstos desciendan, salta sobre ellos y luego mantén presionada la palanca de mandos hacia la derecha para caer en el lado derecho de la pantalla. Repite este procedimiento hasta que hayas golpeado el cilindro del Dr. Robotnik ocho veces. Entonces, éste correrá hacia la derecha para escapar. Salta sobre él para hacer que se esfume, si quieres. Aunque no lo hagas, el juego terminará igualmente y Sonic habrá vencido. Por supuesto, da la sensación de que el Dr. Robotnik haya escapado para volver otro día... ¡Con un juego como Sonic, eso es lo menos que podemos desear! Tendrás una secuencia final aunque no hayas cogido todas las esmeraldas, si bien no tan espléndida como la real, que contiene una escena extra cerca del principio y una distinta al concluir.

¡Trucos increíbles!

◆ SELECCIÓN DE NIVEL

Puedes empezar en cualquier acto si escuchas toda la música del juego, pulsando la palanca de mandos hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y a la derecha durante la pantalla de presentación (oirás un timbre). Luego pulsa A y Start (al mismo tiempo) antes de que comience la demo del juego. Si tienes algún problema a la hora de hacer funcionar este truco, recuerda que tienes que completar los movimientos de la palanca de mandos y pulsar A y Start antes de que la escena con Sonic en el interior del círculo haya terminado. Prueba a pulsar la palanca de mandos en todas direcciones si todavía tienes problemas. El listado de actos no está en el mismo orden en que se juegan, y el Nivel Especial se selecciona aleatoriamente de entre todas las zonas bonus del juego. Esto te da la oportunidad de practicar en cualquiera de los niveles en los que hayas tenido complicaciones. Empezando por un nivel especial, también puedes conseguir una esmeralda extra, y una vida, antes de comenzar el primer acto.



◆ VIDAS EXTRA

Puedes aumentar tu número de vidas fácilmente en los primeros niveles, cogiendo la mayor cantidad de ellas en cada uno, muriendo y jugando todo el nivel una vez más. En muchos actos puedes obtener tres o cuatro vidas, y luego perder sólo una para volver a empezar y hacerte con otras tres. Lo más importante es esquivar el control, o acabarás empezando en ese punto (con lo cual las vidas que hayas cogido no reaparecerán).

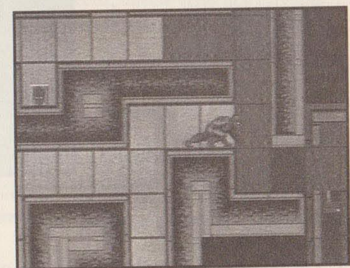
◆ SONIC CONFUSO
No es un truco muy valioso, pero es divertido de ver. Puedes confundir a Sonic durante la demostración al pulsar A, B y C a la vez. Así, no sabrá por dónde va y empezará a dar saltos sin sentido. Incluso puede que fallezca.

SPIDERMAN

DE SEGA

Introducción

Nuestro amigo Peter Parker, también conocido como Spiderman, ha sido acusado de colocar una serie de bombas por la ciudad. Viniendo de un tipo como Kingpin pensarás que nadie va a creerlo, pero desgraciadamente ha convencido a los ciudadanos de la metrópolis, que ahora se han vuelto contra ti. Afortunadamente, ellos no son un gran problema, pero los asociados de Kingpin sí lo son. Todos tus personajes favoritos están aquí, incluyendo el Hombre de Arena, el Duende, el Dr. Octopus, el Lagarto, Electro, Veneno y por supuesto el mismísimo Kingpin.



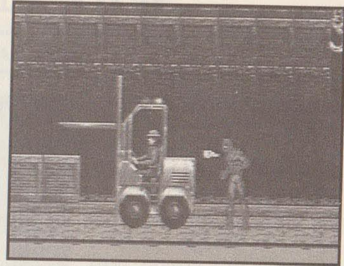
Los últimos dos niveles contienen enemigos difíciles y laberintos confusos.

Tendrás que coger todas las llaves para desactivar las bombas antes de que pasen 24 horas. Para hacerlo, tienes que vencer a los miembros de la organización de Kingpin. Tu única arma son las telarañas, pero pueden ser peligrosas si las utilizas correctamente; también pueden servirte para balancearte. Por otra parte, siempre puedes recurrir a tus puños y a tus pies en los combates cuerpo a cuerpo.

El principio: El Dr. Octopus

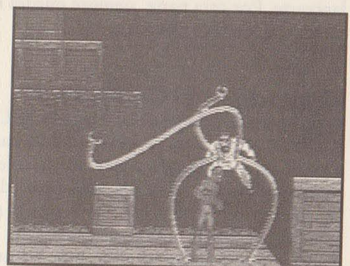
◆ Empezarás delante de las oficinas del Daily Bugle. A la anciana le robarán el bolso si no la proteges. Tras hacer de «boy scout», sube por el edificio hasta la oficina del Daily Bugle.
◆ Es posible subir desde la entrada del almacén, aunque dar un salto para atravesar el agujero que hay arriba es muy difícil. Será mejor que te limites a coger el camino de la derecha.
◆ Sube por el techo para esquivar las ratas y los matones de cada nivel. Para hacerlo, simplemente salta al techo, mantén presionado el botón con la finalidad de pegarte a él, y luego utiliza los controles para moverte de izquierda a derecha. Si paras de moverte por unos segundos,

Spidey se pondrá de pie y se cruzará de brazos; ve con cuidado y no te detengas cuando estés justo encima de un matón, o te darás un golpe.



Tienes que ponerte detrás de esta camioneta y dispararle telarañas.

- Puedes arrojar tu telaraña saltando sobre los matones y dando una patada baja.
- Antes de dejarte caer desde el techo hasta la segunda área del almacén, salta sobre el agujero y coge un cargador de energía que hay a la derecha.
- Puedes coger el camino de la derecha, o bien el de la izquierda, después de dejarte caer a través del agujero del techo. En el extremo derecho hay un área con tres cargadores de energía, pero son difíciles de alcanzar porque están custodiados por unos cuantos criminales y un perro.
- Hay un cargador de energía en el camino de la izquierda, justo cuando vayas al encuentro de tu primer enemigo. Sigue este pasaje hacia la derecha y encontrarás un tubo que atraviesa la zona inferior. Antes de subirte a ese tubo, selecciona el escudo de telaraña pulsando Start y moviendo la palanca de mandos hacia el segundo objeto mostrado. Cuando estés saltando hacia el tubo, pulsa el botón A para activarlo. Necesitarás usarlo dos veces para completar el recorrido.
- Tras subir por el tubo, encontrarás tu primer enemigo de importancia. Fíjate en que el flash que surge de la cabeza de Spidey a medida que caminas hacia la derecha indica que está a punto de enfrentarse a un gran desafío. El primero es un tipo montado en una camioneta. Empieza saltando sobre él, y da (muy rápidamente) la vuelta para dispararle tu telaraña. Después, ve a la derecha, pulsa



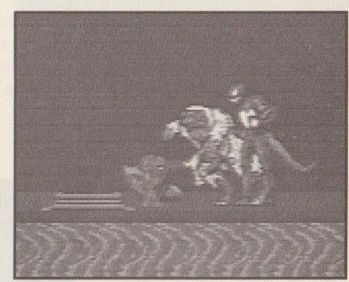
Acércate al Dr. Octopus de forma que puedas esquivar sus brazos y atacarle al cuerpo.

Start y selecciona la cámara; luego, mira hacia la camioneta y pulsa el botón A para hacer la foto. Continúa saltando sobre el vehículo y date la vuelta rápidamente para disparar la telaraña antes de que él dé un giro. Encontrarás una salida hacia la derecha, donde verás dos cargadores de energía. También hallarás a tu siguiente enemigo, el Dr. Octopus.

- Antes de empezar la batalla con el Dr. Octopus debes tomar unas cuantas fotos para el Daily Bugle. El dinero que te darán por ellas te servirá para comprar los materiales con que fabricas la telaraña. Si haces más fotos extra del mismo enemigo te darán más dinero, pero no tanto como al principio. Después de ocuparte de estos problemas, arrástrate para esquivar los brazos de Octopus, y cuando estés cerca de su cuerpo golpéale hasta vencerle. Mientras eludas sus golpes, no tendrás complicaciones.

Nivel 2: El Lagarto

- En esta área subterránea, puedes trepar por los muros. Ve hacia la derecha desde el principio y llega a la zona superior de los tres tubos. Utiliza tu telaraña en la salida para balancearte por el tejado y hacia la derecha, y luego entra en el tubo que encontrarás allí. Tras subir por él deberás deslizarte a la izquierda, disparando la telaraña para permanecer lo más alto posible y eludir el líquido verdoso de abajo.
- No olvides tomar fotos del Lagarto antes de destruirle. Utiliza el escudo de telaraña para atacarle durante el combate cuerpo a cuerpo, sin dejar de esquivar a su amigo.

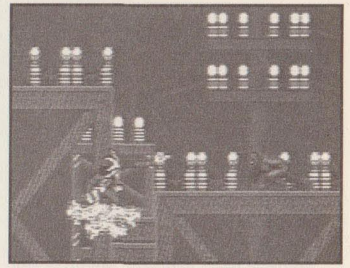


Utiliza la telaraña contra el Lagarto, mientras esquivas a su compinche.

Nivel 3: Electro

- Si tu medidor de energía está descendiendo de forma alarmante, vuelve al apartamento de Peter Parker para descansar pulsando Start y seleccionando el icono de la cabeza. Después de la siesta, volverás al principio del nivel, estés donde estés.

- Electro se encuentra en línea recta hacia la derecha, tomando como punto de partida el inicio del nivel. Es un corto viaje, pero una dura batalla.
- Para esquivar las abejas eléctricas voladoras, agáchate y arrástrate por el suelo. Recuerda que debes hacer una foto a dos de las abejas para el Daily Bugle. La primera vale 50 dólares, con los que podrás obtener algunos valiosos componentes de la telaraña.



Disparar telaraña a Electro es mucho más seguro que iniciar un combate cuerpo a cuerpo.

- Tendrás que luchar con Electro mientras te subes por las vigas rojas. No olvides hacer algunas fotos antes de destruirle. Sube a la plataforma más alta de las que están sobre las vigas rojas y selecciona rápidamente el escudo de telaraña; luego, agáchate y dispara contra Electro. Inmediatamente después de alcanzarle, selecciona el escudo de telaraña otra vez y dispara más telaraña tan pronto como le veas aparecer por abajo. Continúa haciendo esto hasta derrotarle, unos 7 impactos después. Tras acabar con él, coge la tercera llave de la bomba. Estarás camino de encontrarte con el Hombre de Arena.

Nivel 4: El Hombre de Arena

- El primer objeto que verás en este nivel es el secreto para derrotar al Hombre de Arena. Le encontrarás en el extremo derecho, pero tendrás que llevarle a esta zona del nivel para poder vencerle.
- Hay muchos cargadores de energía en los árboles. Asegúrate de cogerlos.

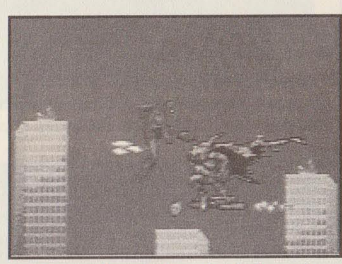


¡El agua y la arena no se mezclan! Utiliza el extintor para convertirle en barro.

- Lo más duro de este nivel es derrotar al gorila que custodia al Hombre de Arena. Utiliza el escudo de telaraña, dispárale y sigue moviéndote para esquivar la serpiente. Haz unas fotos antes de vencerle. Una vez lo hayas logrado, muévete hasta el extremo derecho para encontrar al Hombre de Arena (no olvides la foto), y utiliza tu telaraña para deslizarte a la izquierda (todo recto hasta el principio del nivel). El Hombre de Arena irá hacia donde estés. Debes llevarle al lado derecho del extintor, agacharte y luego empujar el extintor, lo cual hará que el agua se vierta sobre tu enemigo. Deberás hacer esto tres o cuatro veces para derrotarle, o por lo menos ahuyentarle.

Nivel 5: El Duende y Veneno

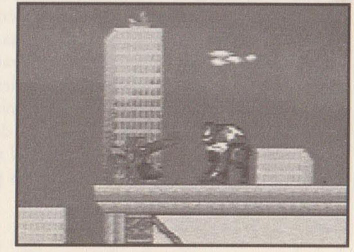
- El Duende llega acompañado de más criminales que los demás. Los rascacielos de la ciudad están plagados de enemigos, cada uno de ellos con su propia idea sobre cómo detenerte e impedir que desarmes la bomba y acabes con Kingpin.
- La primera batalla será con un tipo que va sobre una motocicleta, y que te espera en el extremo derecho. Puedes coger unos cuantos cargadores de energía, subiendo y balanceándote primero entre los rascacielos. Una vez le hayas visto, selecciona inmediatamente el escudo de telaraña y utilízalo para golpearle a medida que se acerque. Él se dará la vuelta y se moverá hacia ti muy rápidamente, así que prepárate para golpearle otra vez. Continúa haciendo esto hasta que veas la rueda volando, y selecciona el escudo de telaraña cada tres impactos. Necesitarás 11 en total; su foto vale 40 dólares.



Salta y golpea al Duende desde arriba, y luego esquiva sus bombas.

- El Duende te aguarda en uno de los tejados. Vuela y deja caer bombas en un arco. El escudo de telaraña es de gran utilidad porque te protege, al mismo tiempo que te permite contraatacar, pero debes guardar algo de telaraña para los próximos enfrentamientos. Con el escudo sólo necesitas darle cuatro veces; sin él, deberás impactarle unas cuantas veces más. Salta cuando baje hacia ti y golpéale cuando os crucéis. Si calculas

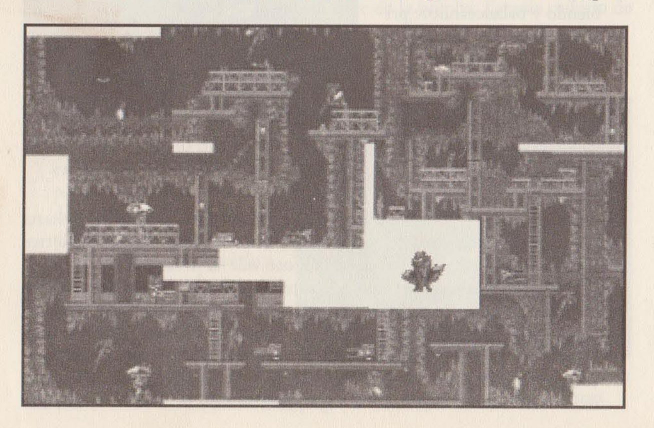
bien el tiempo, incluso caerás en el suelo esquivando las bombas. Su foto vale 300 dólares, ¡así que no te olvides de tomarla!

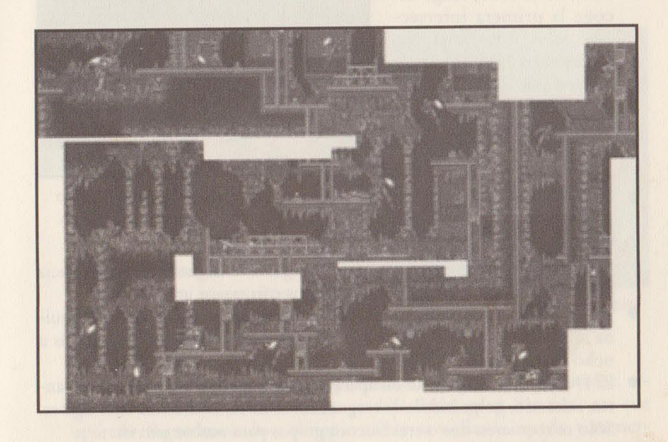

Para acabar con Veneno debes disparar telarañas contra su cabeza.

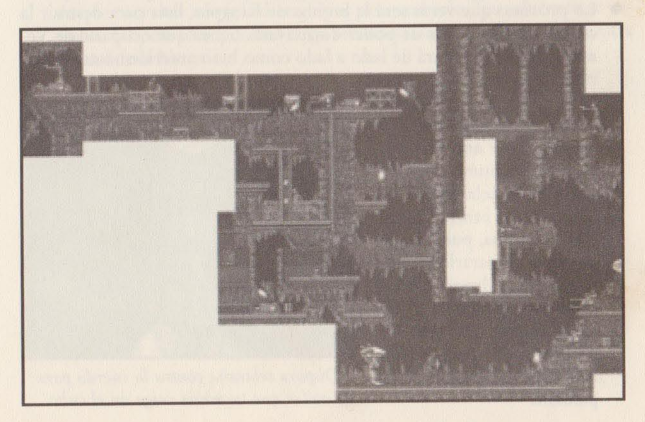
- ¡La cosa no ha terminado! Ahora es el turno de Veneno, y si pierdes con él ¡tendrás que empezar desde el tipo de la motocicleta! Dispararle telaraña a la cabeza es muy efectivo, pero deja de hacerlo en cuanto empiece a parpadear, o desperdiciarás telaraña para cuando sea temporalmente invencible. Tras nueve impactos, estará acabado. ¡Su foto te hará ganar 100 dólares!

Nivel 6: La caverna

- Aquí tenemos lo que podría calificarse como un nivel extra, sin enemigos famosos, sólo con algunos tipos armados y robots asesinos. La parte más dura consiste en encontrar el camino que lleva a la salida, porque los muros de la caverna forman un laberinto, y los numerosos enemigos no te facilitan la cosa. Esperemos que los mapas que acompañan este texto sí lo hagan.





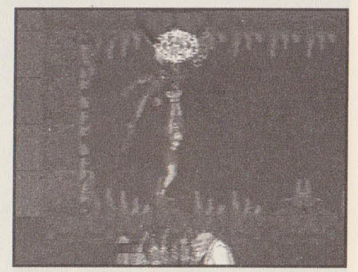


¡Kingpin!

- Desde la entrada ve directamente hacia la derecha y entra en el tubo, luego escoge la primera intersección hacia abajo, la segunda también hacia abajo, la tercera a la derecha, y entonces ve arriba dos veces y una a la derecha (no olvides coger los cargadores de energía).

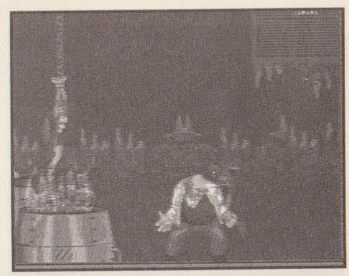
Utiliza las cinco llaves que has cogido para desactivar la bomba de Kingpin.

- Cuando salgas del laberinto del tubo, tendrás que enfrentarte con Electro otra vez. Selecciona el escudo de telaraña y agáchate. Sigue disparando hacia la derecha hasta derrotarle, más o menos con nueve impactos.
- Tu siguiente combate es, de nuevo, con el Lagarto. Salta hacia la esquina inferior izquierda y dispara tus telarañas hacia la derecha. Tras seis u ocho impactos, se rendirá.
- El Duende es el siguiente en aparecer. Utiliza el mismo método de antes, saltando, golpeándole y asegurándote de no caer sobre las bombas. Sólo se requieren dos o tres buenos golpes para acabar con él.
- Lo próximo que verás será la bomba de Kingpin, lista para destruir la ciudad entera. Antes de poder desactivarla tienes que ocuparte de Veneno, que se deslizará de lado a lado como hizo anteriormente; dispararle telaraña a la cabeza es igual de efectivo. Acuérdate de esperar hasta que deje de parpadear antes de dispararle de nuevo, o malgastarás la telaraña. Si te quedas en el centro, donde está la bomba, puedes agacharte y dispararle en una dirección, y luego dar un salto para retroceder, girarte y disparar otra vez. Repite este procedimiento hasta que desaparezca de la pantalla.



Dispara telaraña contra la cuerda para evitar que tu novia caiga en el cubo.

- Para desactivar la bomba, pulsa Start, selecciona las llaves (una cada vez) y luego el botón A para utilizar la que corresponda. Repítelo hasta que hayas utilizado todas las llaves y el indicador del extremo inferior derecho muestre la palabra «DEFUSED».
- Después tendrás que desplazarte por otro pequeño laberinto en el interior de un tubo, donde encontrarás algunos valiosos cargadores de energía. Tan pronto como veas a Kingpin, deslízate por lo alto de la pantalla y dispara telaraña sobre la cuerda para evitar que tu novia caiga en el bidón. Entonces, ataca a Kingpin con los puños; mientras estés saltando y atacándole, mejor será que esquives sus puñetazos. Después de cada golpe Kingpin parpadeará durante unos segundos, segundos durante los cuales tú no podrás darle, pero él a ti sí; así que apártate. Sigue atacando a Kingpin mientras vigilas la cuerda, y recuerda que necesitas nueve o diez golpes para vencerle. Tus esfuerzos se verán recompensados por una larga secuencia de animación, que muestra el final de la historia.



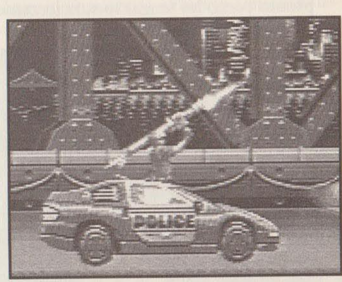
Golpea rápidamente a Kingpin, apártate de él hasta que deje de parpadear y luego vuelve a atacarle.

STREETS OF RAGE

DE SEGA

Introducción

Desde la llegada de Double Dragon, los juegos de luchas callejeras se han hecho extremadamente populares. Algunos han mejorado su desarrollo añadiendo movimientos y acción simultánea para dos jugadores, mientras que otros han creado gráficos impresionantes y efectos de sonido para impactar al jugador. Streets of Rage está en la cúspide de este tipo de juegos. Los gráficos son de lo mejorcito, con decorados deslumbrantes en cada nivel. Las posibilidades de juego llegan aún más lejos, con 40 ataques individuales que ejecutan los tres jugadores a elegir. Añade a todo esto seis armas y un ataque especial de dos jugadores, y habrás creado el paraíso para los amantes del videojuego.



Si ves que te superan en número, llama a los refuerzos.

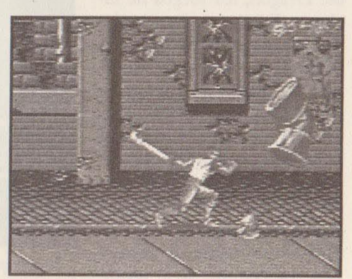
Un sindicato criminal secreto se ha hecho con el control de la ciudad. Como oficiales, Axel, Adam y Blaze no podrían ayudar en la defensa de su urbe. Por tanto, los tres deciden abandonar el cuerpo y crear su propio equipo para batallar contra el crimen organizado y devolver el control de la ciudad a sus habitantes.

Tú eliges a uno de los tres luchadores: Axel Stone, Adam Hunter o Blaze Fielding. Cada uno tiene sus propios 10 o 12 movimientos de potencia similar. Durante la acción simultánea entre dos jugadores, tú y un amigo podéis elegir luchadores distintos y combinar sus habilidades.

En cada nivel (excepto el último), recibirás un «Special Attack». Pulsando el botón de «Special Attack», una unidad de refuerzo se pondrá detrás de ti y destruirá a los enemigos con distintos tipos de munición. Si se ha seleccionado una partida de un solo jugador, un segundo jugador puede incorporarse en cualquier momento (excepto en el último nivel).

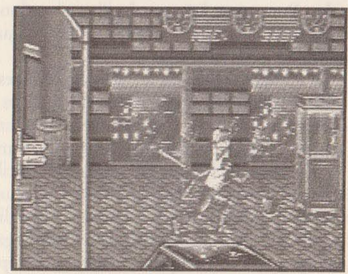
El nivel 1 y las estrategias básicas

- La mayoría de los enemigos te atacarán sólo cuando estés en su línea de fuego horizontal. Mientras estés parado o te acerques a ellos por arriba o por abajo, ni te golpearán ni te darán ninguna patada. Intenta siempre moverte diagonalmente hacia ellos, y luego golpéales o patéales tan pronto como les tengas lo suficientemente cerca.
- A diferencia de Double Dragon y los demás juegos de este tipo, los enemigos de Streets of Rage siempre caminarán a tu alrededor y te atacarán lateralmente. Siempre que te sea posible, intenta mantener a todos los enemigos en un solo lado. Un salto con patada puede derribar a dos o tres de golpe.



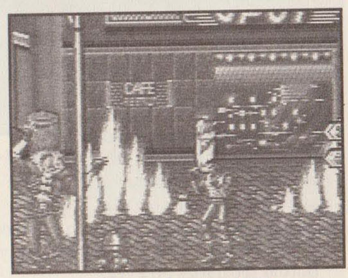
Si tienes la suerte de encontrar carne de buey, guárdatela hasta que tu nivel de energía esté bajo.

- Siempre que encuentres comida (una manzana o un filete de buey), no la cojas inmediatamente, fíjate primero en tu nivel de energía. Si está bajo, coge la comida enseguida; de lo contrario, espera hasta que hayas dejado el área limpia de enemigos. Si coges la comida con un nivel óptimo de energía, desearás no haberlo hecho cuando estés luchando con los enemigos y casi no te queden fuerzas.
- Intenta ahorrarte tu «Special Attack» para el enemigo del final de cada nivel. Los enemigos del final de fase son muy duros y requieren varios golpes para ser derrotados. La única vez en que puedes considerar la posibilidad de utilizar el «Special Attack» es cuando tus enemigos te superen en número y estés a punto de perder una vida. Cuando comiences con tu siguiente vida, recibirás otro «Special Attack».



Golpea las cabinas de teléfono para descubrir comida oculta y armas.

- Mientras estés atacando, mantén la palanca de mandos en diagonal y hacia la dirección que quieras. Si estás luchando con un enemigo que está a la derecha, permaneciendo en el extremo superior derecho (o bien en el inferior) podrás realizar movimientos «Flurry» (muchas llaves rápidas), o bien un «Fury» (una serie de tres a cuatro movimientos). El movimiento final de la serie derribará al enemigo.
- Durante el primer nivel encontrarás objetos al golpear o dar patadas a las cabinas telefónicas. Hallarás una manzana en la primera, una botella en la segunda, un palo en la tercera, una manzana en la quinta y un buey en la séptima. Para coger un objeto, colócate sobre él y pulsa el botón que te sirve normalmente para golpear.



El primer enemigo tiene bumeranes mortales y da patadas al acercarse.

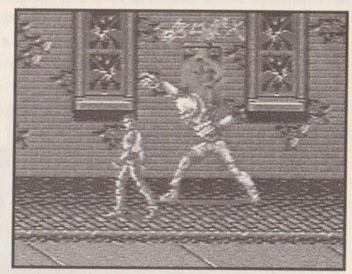
- El enemigo final del nivel 1 parece Vanilla Ice con un machete. Si estás jugando una partida de dos jugadores, habrán dos como él. Cuando aparezca, y si lo tienes, utiliza el «Special Attack». El tipo lanza su bumerán y te da patadas en cuanto te acercas. Muévete hacia él en diagonal y salta dando una patada cuando estés en su misma línea, para luego descender inmediatamente hacia el extremo inferior de la pantalla. El enemigo se moverá por la parte superior; mientras lo hace, desplázate en diagonal hacia él, salta y dale otra patada. Repite este procedimiento hasta derrotarle. Si estás en la modalidad de dos jugadores, podéis atacar ambos al mismo enemigo, pero tendréis que moveros rápido cuando el otro se acerque.

Nivel 2: La ciudad

- Durante este nivel, encontrarás todos los objetos (entre ellos muchos nuevos, incluyendo pimienta para lanzarla a los ojos de los enemigos, y una vida extra) en el interior de los cubos de basura.
- Utiliza el salto con patada para atacar a las chicas vestidas de rojo con

látigos, y también al payaso de las hachas. Acercarte demasiado para golpear puede resultar peligroso.

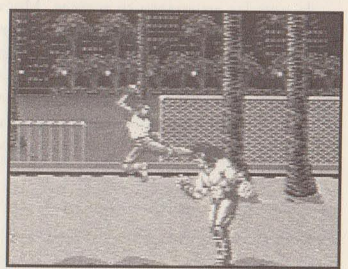
- ¡Freddy Krueger vuelve! De acuerdo, no es Freddy, pero esas garras que tiene el enemigo final parecen suyas. Él ataca diagonalmente y en descenso, así que hagas lo que hagas, no te acerques a él en esa dirección. Sigue moviéndote hacia el extremo superior, y luego acércate lentamente hacia abajo para golpearle con rapidez. Su amigo también puede ser un problema. Intenta separarles tanto como sea posible para luchar con uno solo al mismo tiempo. Si estás golpeando a uno y se acerca el otro, apártate rápidamente y esquiva sus ataques hasta que puedas separarles otra vez.



Hagas lo que hagas, no des la espalda a esta pesadilla.

Nivel 3: La playa

- Una hilera de barras de hierro oculta los objetos especiales. Dales una patada para ver cuáles son.
- Los enemigos que hay a lo largo de este nivel te resultarán muy familiares a estas alturas. Sus ataques son los mismos, pero su número ha crecido, y puedes llegar a ser atacado por tres al mismo tiempo.
- «Y en esa esquina...» Este enemigo también resulta familiar, se parece mucho a Rocky Balboa. Su ataque más peligroso lo realiza al correr hacia ti, saltar y caer encima tuyo. Esto sólo lo

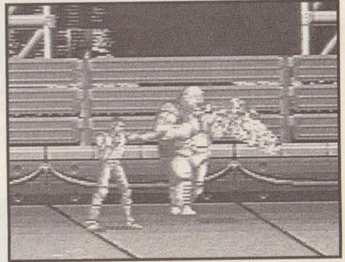


Rocky se encuentra a Kickboxer. Golpea los pies de este boxeador, y luego pégale puñetazos a medida que se levanta.

hará cuando estés frente a él, así que no pares de moverte arriba y abajo para evitarlo. Los saltos con patada y los puñetazos son igualmente efectivos, pero debes ejecutarlos con rapidez.

Nivel 4: El puente

- Ahora son los conos de tráfico, las barreras y los semáforos quienes ocultan los objetos especiales (en este caso, iguales a los de los niveles anteriores).
- El gordo que escupe fuego es el enemigo final de esta secuencia. Como el del nivel 2, ataca horizontalmente. Quédate por debajo o por encima de él, luego corre diagonalmente y atácale desde un lado. Este tipo también tiene un amigo que le ayuda en sus ataques y que te distrae. Aunque es importante agredirle, lo es más ser golpeado por el gordo, así que olvídate de él y corre si se acerca el otro. Hagas lo que hagas, no intentes levantar al enemigo, ¡no eres tan fuerte!

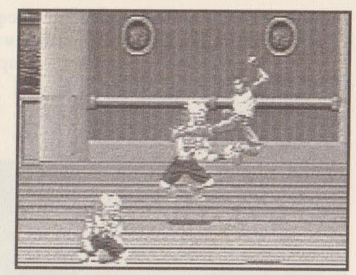


Con un aliento como éste, es más seguro atacar a este tipo por detrás.

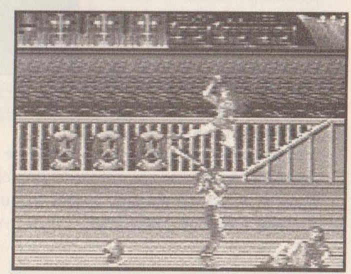
Nivel 5: A bordo del barco

- Los objetos especiales están en el interior de los tubos quemados. Mientras que los enemigos siguen aumentando su nivel de dificultad (y algunos de los de finales de fase anteriores reaparecen), encontrarás muchas porciones de buey y un «Special Attack» extra en los tubos.
- Tras luchar con el que se parece a Rocky (y que golpea bien), coge el palo y úsalo contra los karatekas expertos que aparecen después. Saltar y dar patadas también funciona bien con ellos, y puedes hacerlo aunque lleves el palo.
- Utiliza saltos con patada con los payasos de las hachas. Golpearles con los puños puede resultar peligroso, con esas hojas afiladas rodeándoles.
- Cuando alcances el final de este nivel verás tres vidas colgando del raíl de atrás; hay, por otra parte, un buey oculto dentro del tubo chamuscado. Unos cuantos tipos te atacarán por la derecha, y luego un payaso

que mueve varillas con fuego en las puntas aparecerá por la izquierda. Ahórrate el buey hasta que tu nivel de energía esté por los suelos. Después del payaso serás atacado por dos gimnastas con buenas dotes para el kárate. Son extremadamente difíciles de combatir por separado. Utiliza tu «Special Attack» tan pronto como salgan, y si mueres durante la batalla, asegúrate de utilizar el «Special Attack» otra vez en el justo momento en que reaparezcas. El combate cuerpo a cuerpo es imposible con sus saltos esporádicos; tienes que derribar a las gimnastas primero con un salto con patada, luego quedarte cerca de ellas antes de que se levanten, y golpearlas de nuevo rápidamente. Tienden a cogerte entre las dos, así que si estás golpeando una y se acerca otra, aléjate. ¡Ten paciencia! No te arriesgues a ser superado en número. Además, el tiempo pasa lentamente para el contador de la consola.



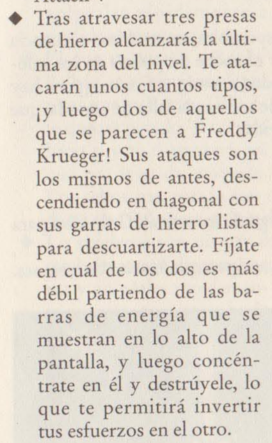
Un salto con patada derribará a estos payasos.



Para luchar con estos gimnastas necesitarás reflejos rápidos y mucha comida.

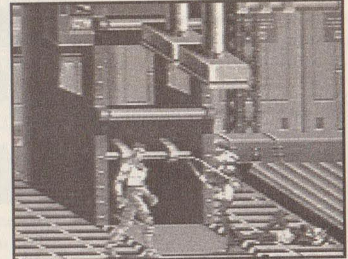
Nivel 6: La fábrica

◆ Este nivel introduce unos cuantos obstáculos nuevos. Los primeros son las cintas transportadoras, que te harán avanzar por el suelo mientras estés sobre ellas. También están las prensas de hierro; una luz roja parpadeará cuando estés cerca de una de ellas, y unos segundos después el bloque de hierro caerá al suelo para luego volver a subir. Puedes utilizar esto en tu provecho, activándolas sólo cuando un enemigo pase por debajo de ellas. Mientras los bloques de acero estén en el suelo, o mientras vuelvan a subir, puedes correr rápidamente o saltar para atravesar el punto conflictivo.

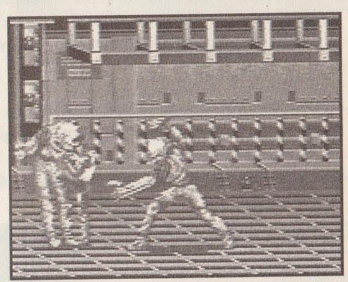


◆ Los objetos especiales se encuentran ocultos en el interior de unas enormes cajas de madera. Además de la comida habitual y de las armas, encontrarás una vida extra y un «Special Attack».

◆ Tras atravesar tres presas de hierro alcanzarás la última zona del nivel. Te atacarán unos cuantos tipos, ¡y luego dos de aquellos que se parecen a Freddy Krueger! Sus ataques son los mismos de antes, descendiendo en diagonal con sus garras de hierro listas para descuartizarte. Fíjate en cuál de los dos es más débil partiendo de las barras de energía que se muestran en lo alto de la pantalla, y luego concéntrate en él y destrúyele, lo que te permitirá invertir tus esfuerzos en el otro.



Si atraes a tus enemigos hacia esta prensa de hierro, puedes utilizarla en tu favor.



Mientras luches con uno de estos gigantes de garras afiladas, ¡vigila al otro!

Nivel 7: El montacargas

◆ El montacargas irá subiendo, deteniéndose en cada piso y permitiendo la entrada de un grupo de matones que te atacarán con todas sus fuerzas. Deberás sobrevivir a lo largo de cinco pisos; el quinto supone la última oportunidad para la incorporación de un segundo jugador, si es que no está participando ya. Puedes utilizar esta oportunidad estratégi-

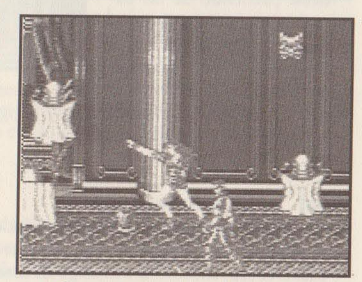
camente, haciendo que el jugador más experimentado llegue hasta aquí, y disponiendo de un amigo para que simplemente te ayude a atravesar el nivel. El segundo jugador recibirá el mismo número de «continues» (eso es, posibilidades de proseguir la partida en el mismo punto una vez se han perdido todas las vidas) que el primero. Ésta también es tu última oportunidad de utilizar los «Special Attacks», que no están disponibles en la última secuencia (no deben haber sido capaces de meter el coche de policía en los salones). El montacargas no tiene demasiados enemigos finales, ¡pero hay muchos en el siguiente nivel! Lo peor de todo es la falta de comida, que hace realmente difícil mantenerse con vida.



El quinto piso es tu última oportunidad de utilizar tu «Special Attack».

Nivel 8: La base del sindicato

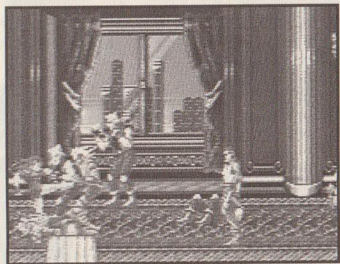
- Fíjate en las tablas que aparecen a lo largo de este nivel. Golpéalas para revelar los objetos que ocultan.
- La primera aparición la protagonizan los tipos que lanzan bumeranes. El derribo por la espalda es muy efectivo, resultando fácil derrotarles. También puedes intentar el salto con patada, ¡pero ve con cuidado con los bumeranes!
- Serás atacado por más de ocho enemigos a la vez durante este nivel. Lo realmente importante es utilizar la comida sabiamente, ahorrándote el bistec hasta que estés a punto de caer. No cogerás ninguna porción hasta que estés sobre



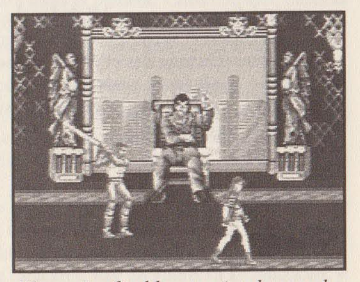
Golpea y da patadas a las mesas para encontrar objetos especiales ocultos.

ella y pulses el botón con el que normalmente golpeas, y no desaparecerá hasta que sigas caminando y la pantalla se desplace. No la cojas si no la necesitas, o hasta que hayas limpiado el área de enemigos y estés listo para moverte. Si estás en la modalidad de dos jugadores, presiona Pausa y fíjate en cuál necesita más energía. Si queréis llegar a ver el final, tenéis que pensar como un equipo.

- El siguiente enemigo es el que se asemeja a Freddy Krueger. Con dos como él, resulta difícil no ser herido. Ambos siguen atacando diagonalmente y en descenso, así que quédate por encima de ellos y luego golpéales rápidamente a medida que se acerquen.
- El que se parece a Rocky Balboa es el siguiente (¿pero es que es Rocky III?). Si te quedas parado, él correrá hacia ti y te destrozará, así que no dejes de moverte. Los saltos con patada son muy efectivos. Tras derribarle, puedes quedarte a su lado para golpearle en cuanto se levante.
- Lo siguiente son un par de gordos de los que escupen fuego, y que también atacan diagonalmente y en descenso, así que quédate por encima y golpéales rápidamente mientras te mueves hacia ellos. Recuerda una vez más que no debes intentar derribarles por detrás... ¡o acabarás aplastado como una pizza!
- Los siguientes contrincantes saldrán en cuanto alcances la puerta que lleva hacia el enemigo final. Las gimnastas hacen su última aparición, y son más duras que nunca. Intenta quedarte por encima o por debajo



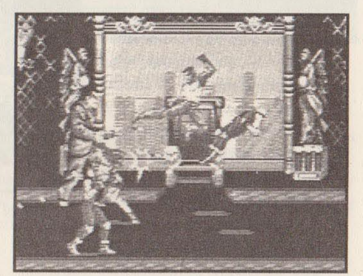
¡En el nivel 8 te verás rápidamente superado en número!



El enemigo final levantará su brazo y les dará a estos tipos la orden de atacar.

del punto donde aterricen, y luego acércate y golpéalas. Los saltos con patada son peligrosos porque raramente podrás golpearlas mientras estén moviéndose. Debes ser, pues, más rápido que ellas, ¡y eso es ir muy, muy rápido!

- ¡Por fin! Has alcanzado al malvado enemigo final, que te ofrecerá entrar a formar parte de su organización. Hombre, ya que has llegado hasta aquí, qué menos que terminar el trabajo y destruirle. Él levantará su mano para llamar a dos matones vestidos de rojo, y luego a dos más. Finalmente, se levantará y te mostrará su metralleta, que disparará mientras estés luchando con otros dos matones de rojo. Su barra de energía aparece en el extremo superior izquierdo. Tienes que combatirle golpeándole con los puños y dándole patadas mientras esquivas las balas de tus otros enemigos. Cuando dispare su metralleta verás dos líneas de balas; las que caigan al suelo no te herirán. Con dos jugadores conseguirás golpearle varias veces fácilmente, pero también recibirás muchos impactos. Con unas cuantas vidas extra tendrás mayores posibilidades de sobrevivir a la lucha. Una vez hayas vencido al enemigo final, el juego terminará y sus secuaces desaparecerán. ¡Cuando des el último golpe te darás cuenta! Como recompensa a tus esfuerzos, verás una serie de imágenes que narran el final de la historia, con los títulos de crédito superpuestos y algunas melodías nuevas y muy buenas.



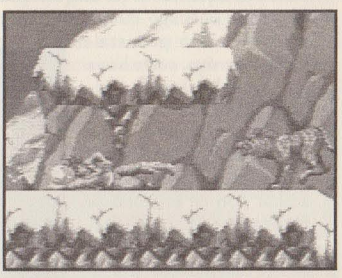
Saltos con patada y puñetazos son igualmente efectivos con este enemigo final, ¡pero ten cuidado con esta metralleta!

STRIDER

DE CAPCOM/SEGA

Introducción

Strider tiene el privilegio de haber sido el primer juego de 8 Megas para la Mega Drive. Actualmente, casi todos los juegos que se editan disponen de esta capacidad, y algunos están llegando incluso a los 12 Megas. La razón por la cual se necesita esta memoria extra está muy clara cuando se juega a Strider. Cada nivel de la máquina recreativa, incluyendo gráficos casi idénticos, ha sido reproducido en la Mega Drive. Tú asumes el control de Strider Hiryu. Los Striders son los últimos defensores de la justicia que quedan en la Tierra. Sus valores adquieren aún más valor cuando el malvado Gran Señor Meio empieza a invadir nuestro planeta. En cuestión de semanas ha destruido completamente cinco grandes continentes, demoliendo los edificios y tomando a los supervivientes como rehenes. Su centro de control se encuentra en la Tercera Luna, a medio camino entre la Tierra y su distante nébula natal. Desde esta estación espacial dominará todo el planeta. Como Strider, deberás viajar desde la ciudad de Kazafu a regiones inexploradas de Siberia y del Amazonas, y finalmente a la Tercera Luna para destruir la estación espacial de Meio.



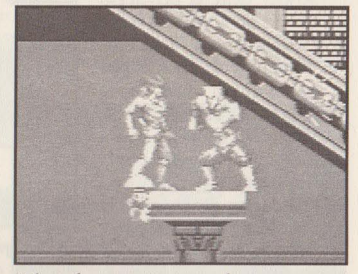
El ataque deslizante de Strider es muy útil para atacar y esquivar a tus enemigos.

Cinco fases te esperan para desafiarte. El nivel de dificultad de cada una de ellas aumenta poco a poco, hasta el punto de que la última resulta casi imposible de superar. Puedes atacar de muchas maneras distintas, incluyendo el famoso ataque «slide» de Strider. También puedes colgarte de las plataformas o de los tubos.

Los objetos que encontrarás en los contenedores pueden incrementar el poder destructivo de tu sable, concederte un jugador extra, hacerte temporalmente invulnerable, incrementar tu nivel de energía o añadir puntos extra. Al final de cada nivel, o de cada área, hay un guardián amenazador, y en algunos casos más de uno.

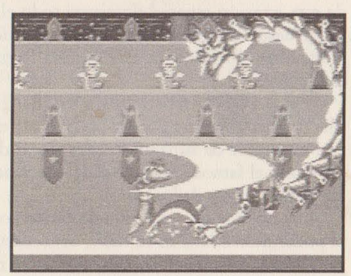
Nivel 1: Kazafu

- El primer nivel te dará la oportunidad de aprender cómo manejar a tu personaje. Antes de intentar superar otros niveles, deberías familiarizarte con cada uno de los ataques descritos en el manual.
- El primer enemigo que encontrarás es un tipo musculoso que permanece en un pedestal. Cuando le veas, corre hacia arriba y golpéale muy rápidamente. Si retrocedes por un solo momento, él se lanzará sobre ti y te hará mucho daño. Después de acabar con él, el techo se convertirá en bolas de fuego y caerá. Cuando esto ocurra debes quedarte bajo el pedestal para evitar ser aplastado, y luego saltar de nuevo sobre él para ir más arriba.



Salta sobre este tipo musculoso que está en el pedestal y atraviésalo rápidamente.

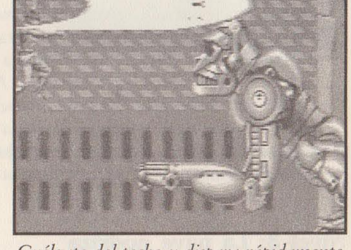
- Cuando alcances a Nova, el emisor láser, quédate a la derecha y dispara rápidamente mientras él te lanza su primer rayo. Si no le destruyes antes del segundo disparo, tendrás que saltar para esquivarlo. A la derecha de Nova está el área siguiente, donde debes acabar con todos los enemigos. Dirígete luego a la derecha en el nivel inferior.
- El segundo enemigo es Urobolo, un robot con forma de serpiente que está compuesto por muchos hombres. Lo más peligroso es la enorme hoz que lleva en la mano. Sitúate a sus espaldas, para poder permanecer junto a su cabeza y dispararle sin resultar herido. Si disparas lo suficientemente rápido, le destruirás antes de que tenga siquiera la posibilidad de formarse por completo y empezar a arrastrarse.



Ataca a Urobolo cuando se esté formando y podrás acabar con él antes de que se haya completado el proceso.

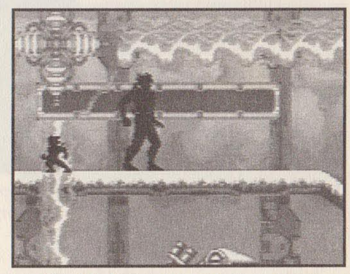
Nivel 2: Siberia

- El primer enemigo se encuentra cerca del inicio de este nivel. Tendrás que luchar con un montón de lobos, y luego deslizarte por un puente a punto de cerrarse. Si no logras pasar por él, debes disparar hasta destruirlo, y luego deslizarte por debajo antes de que el siguiente puente descienda. El enemigo es Mecha Pon, un simio mecánico que tiene casi la misma altura de la pantalla. Salta hacia el techo y agárrate a él; luego muévete hacia Mecha Pon mientras disparas rápidamente. Cada vez que aciertes, él retrocederá un paso. También puedes quedarte en el suelo y disparar al mismo tiempo que saltas para darle en la cabeza, pero este método es mucho más arriesgado porque sus brazos pueden alcanzarte con suma facilidad.



Cuélgate del techo y dispara rápidamente para destruir este mono mecánico.

- En el área con los bloques metálicos pegados a las ruedas giratorias, debes subir por el techo. Hay muchos «power-ups» en esta zona, incluyendo una barra de energía extra. Ten cuidado cuando saltes desde la base de los bloques con pinchos; utiliza los otros siempre que puedas.
- El enemigo verde que lleva un cohete a la espalda y que ataca desde el cielo tiene un cañón que dispara tres balas al mismo tiempo. Cuando le veas aparecer, salta y atácale, pero ten cuidado con sus balas. La forma más sencilla de esquivarlas es utilizar el ataque «slide». Tras derrotarle, tendrás que bajar por la colina de la derecha. En lugar de saltar, corre hacia un terreno tranquilo y evitarás ser alcanzado por las explosiones. Una vez hayas alcanzado el ex-



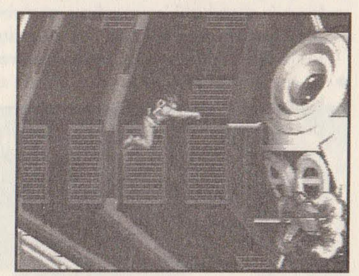
En el lado izquierdo de la primera plataforma encontrarás una vida extra, ¡pero ten cuidado con los rayos!

tremo inferior, tendrás que dar un salto corto para alcanzar el saliente de la derecha.

- El área final de este nivel tiene muchos rayos de electricidad, que siempre aparecen en la misma posición; así pues, calcula bien tus movimientos para esquivarlos cuando aparezcan. Al subir por la primera plataforma encontrarás una vida extra a la izquierda, dentro del bote. Dispara a los robots que caminan y destrúyelos. Mientras estés dándoles no te atacarán, pero todavía puedes ser alcanzado por las esferas de relámpagos. Cuando llegues a lo alto, tendrás que subir a bordo de una nave y guiarla hacia la derecha. En el momento en que veas aparecer un segundo vehículo, súbete a él y dispara al piloto, y luego coge la barra de energía extra. Dispara las bombas a medida que aparezcan, y luego sigue subiendo a cada nave adicional. Alcanzarás una nave más grande con un gran propulsor en la base. Súbete a ella desde la plataforma derecha del propulsor, y luego salta hacia la izquierda y sube. La carlinga de esta nave está en el extremo superior derecho. Cuando la hayas alcanzado terminará el nivel.

Nivel 3: La nave nodriza

- La primera zona de la nave tiene muchas plataformas móviles. Destruye la munición mientras subes hacia la esquina superior derecha. En el piso inferior encontrarás una barra de energía extra. Tras alcanzar el extremo superior derecho tendrás que luchar con unos cuantos robots, y luego seguir subiendo entre dos muros que se están cerrando. Si no lo haces rápidamente, los muros te aplastarán; si saltas te moverás con mayor velocidad.



El campo gravitacional de este enemigo te forzará a orbitar a su alrededor durante tu ataque.

- Una vez bajo la cubierta superior de la nave, entrarás por un largo pasaje que va hacia la derecha. Hay rayos y enemigos por todas partes, y la única manera de sobrevivir consiste en saltar entre el techo y el suelo mientras luchas contra ellos.
- Al final del salón está el sector de inversión. Es una habitación grande, con una cápsula flotante en el centro. Cuando saltes hacia dicha cápsula, serás absorbido por su campo gravitatorio y orbitarás a su alrededor. Mientras lo haces, dispara y destrúyela. Después tendrás que correr hacia la parte frontal de la nave y luchar con el capitán antes de que escape.

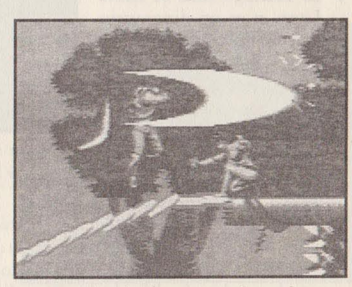


El capitán es un enemigo muy débil. Salta sobre su nave y destrúyelo.

- El capitán estará en una nave como las que te has encontrado al principio del nivel. Salta sobre ella moviendo tu espada mientras esquivas a los demás enemigos. El capitán es muy fácil de vencer si disparas rápidamente.

Nivel 4: El Amazonas

- Cuando subas por la primera colina, el suelo se resquebrajará a tus pies. Sigue saltando hacia adelante hasta que puedas apoyarte, luego descansa en el muro de la derecha y sube. La siguiente área tiene unas plataformas verdes que no soportan muy bien tu peso. Salta sobre el primer árbol del centro (con plantas a ambos lados) y espera a que aparezcan unas cuantas cápsulas. Tras coger unos «power-ups» e invulnerabilidad, salta hacia la plataforma de la derecha, y luego hacia la izquierda y arriba. Muévete rápidamente por las plataformas o caerás y morirás. También puedes subir por los troncos de los árboles, pero asegúrate de eliminar las setas primero. Vigila también a los guerreros que aparecen cerca de las copas de los árboles. Mueve tu espada rápidamente



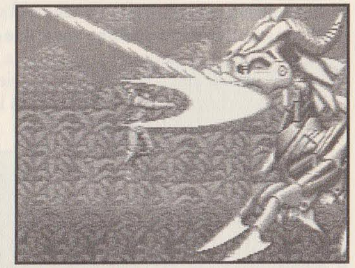
Esquiva los bumeranes lanzados por los guerreros del Amazonas, y luego atraviésales.

para esquivarles a ellos y a sus armas.



Cuando esta piedra te persiga, salta hacia la derecha y aterriza en el saliente.

- Tan pronto como dejes los árboles tendrás que descender por una colina por donde te perseguirá una gran roca. Corre hacia abajo hasta que veas una plataforma a la derecha, y luego salta para esquivar la dichosa roca. Después, baja y ve hacia la izquierda de esta plataforma para obtener invulnerabilidad. Cógela y muévete rápidamente hacia la derecha, donde deberás saltar sobre charcos infestados de pirañas.
- Después verás una manada de brontosaurios. Salta sobre la cola del primero en cuanto aparezca, y luego corre hacia su cabeza. Cuando deje de moverse, salta sobre la cola del siguiente. Después del último brontosaurio, dirígete a la derecha para enfrentarte a una gran batalla.



Salta sobre la plataforma de arriba y luego golpéale en la cara.

- El enemigo final se llama Lago, y es un dinosaurio robot muy amenazador. Las cuchillas que tiene en sus garras saldrán disparadas con la intención de destruirte. Salta sobre la plataforma y los salientes que hay más arriba para atacar su cabeza. Cuando aparezca por primera vez, él se quedará en el primer saliente de la parte inferior de la pantalla, impidiendo que alcances al que está arriba. Unos segundos después de haber empezado la batalla se marchará, permitiéndote subir sin dificultades. Tras dispararle unas cuantas veces a la cabeza, se rendirá y te dirigirás hacia el último nivel.

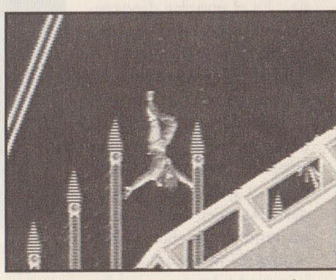
Nivel 5: La tercera luna

- La primera área de este nivel no es mucho más dura que la anterior. Tu primer enemigo mortal es un mutante que lleva una metralleta. Utiliza el ataque «slide» para deslizarte por debajo de sus rápidas balas, luego sube y acaba con él. Sigue subiendo mientras derribas a los enemigos que se van presentando y verás que a la izquierda del segundo satélite hay una vida extra. Quédate en lo alto y mira hacia la izquierda mientras mueves tu sable, salta y cógela. El robot que hay a la derecha custodia el área siguiente.



Estas tres ninjas son más fáciles de esquivar que de derribar.

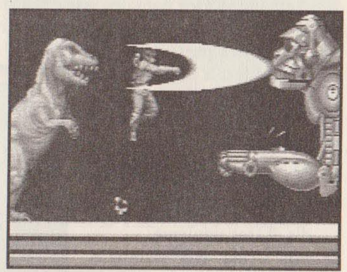
- Por arriba, atravesando el techo del principio de la segunda área, están tres luchadoras con habilidades dignas de un ninja. Puedes esquivar fácilmente esta zona y el subsiguiente conflicto, rodeando el agujero que lleva hasta ella. Desde la entrada dirígete a la derecha y desciende por el techo (caerás automáticamente). Aparecerán puntas de lanza del muro de la izquierda. Quédate en la primera de ellas y utilízala para alcanzar el piso de abajo. Salta al piso y hazte un espacio entre las lanzas, y luego muévete cuidadosamente hacia la derecha mientras dichas lanzas vuelven a hundirse en el suelo. Encontrarás un agujero que lleva a otro sector de inversión (la cámara anti-gravedad). Primero ataca a los dos robots que hay en la habitación inferior, y luego destruye la unidad anti-gravedad de la misma manera que la del nivel 3. Cuando explote, debes dejarte caer por el



Salta y colócate en el espacio que hay entre las lanzas, para luego subir cuidadosamente hacia la derecha.

lado derecho de la flecha que hay más abajo. El fuego abrasará muy rápidamente esta flecha, así que muévete con agilidad para entrar en la siguiente área.

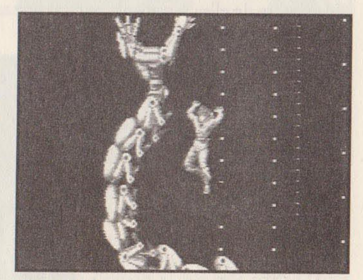
◆ Para continuar el viaje por tus memorias, sigues encontrando muchos enemigos familiares de niveles anteriores; tendrás que vértelas ahora con otra Nova. Agáchate cerca de ella y dispara rápidamente para destruirla mientras esquivas los rayos láser que dispara.



Esta vez no podrás colgarte del techo, así que salta y ataca.

◆ El siguiente enemigo familiar es el enorme mono del nivel 2, sólo que ahora tiene la ayuda de un brontosaurio, que se coloca a su lado. Cada vez que le dispares retrocederá un paso; muévete entonces hacia la derecha muy rápidamente y coge el «power-up» de su espada antes de que llegue el próximo enemigo. Necesitarás retroceder igual de rápido hacia la izquierda tras haberte hecho con el «power-up» para evitar que el otro oponente te caiga encima.

◆ Lago hace su segunda y última aparición enseguida. Es el enorme dinosaurio robot con una cuchilla en su mano, ¿recuerdas? Cuando le encontraste en el Amazonas pudiste atacarle fácilmente a la cabeza desde tu puesto en una plataforma, pero ahora debes saltar y golpearle. Si pierdes el «power-up» del sable no tendrás muchas probabilidades de ganar, así que haz todo lo que puedas para preservarlo.

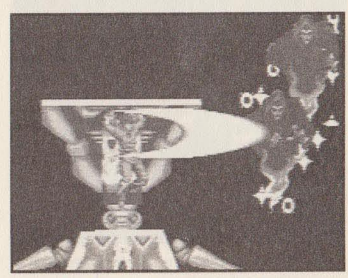


Cuando las partes del cuerpo de Urobolo den vueltas, debes saltar al frente.

◆ Urobolo, la criatura con forma de serpiente del nivel 1, es el siguiente

enemigo. Esta vez no tendrás que luchar con él. Salta sobre su espalda y viaja hasta la siguiente área subido a ella. Cuando ésta dé comienzo, él subirá en zigzag. Cada vez que cambie de dirección, girará una parte de su cuerpo. Salta hacia una parte que ya haya girado o caerás hacia una muerte segura. Más tarde, Urobolo te dejará en el campo de batalla final para que te enfrentes a Meio.

◆ Meio volará por encima de ti mientras libera conjuros mortales. Salta hasta la plataforma que hay por debajo de la que está más alta. Meio bajará y se moverá de un lado al otro. Enfréntate a él cada vez que descienda a tu altura y luego muévete tan rápido como puedas. Repite este procedimiento hasta derrotarle, ¡y la Tierra estará a salvo! Verás una secuencia de animación que dura varios minutos, con imágenes de diversos enemigos a los que te has enfrentado y los títulos de crédito de los programadores.

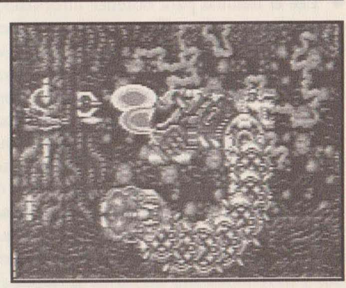


Quédate en la más baja de las plataformas superiores y dispara a Maio cuando se deslice hacia abajo.

THUNDER FORCE III

DE TECHNOSOFT

Introducción



La mayoría de los mini-enemigos de estos niveles marcan el punto medio del camino recorrido.

Al principio, cuando apareció la Mega Drive, los matamarcianos eran los juegos más populares. De hecho, se criticaba el que una gran parte de los lanzamientos pertenecieran a este género. Esto ya no es así, pues los juegos de todo tipo consiguen ahora ventas millonarias. En la primera generación de matamarcianos, unos cuantos títulos destacaron por encima del resto; Thunder Force III fue uno de ellos. El aprovechamiento tanto de las capacidades sonoras como de las gráficas de la Mega Drive, junto a la posibilidad de mostrar más de 80 objetos separados en pantalla al mismo tiempo, convirtieron Thunder Force III en un éxito instantáneo.

Tú controlas el Styx Starfighter en representación de la Unión de la Galaxia. Tu nave es capaz de impedir la acción de los Killparos, unos remotos ingenios usados por el enemigo para detectar cualquier vehículo extraterrestre. Tu misión es la de desmantelar el poder armamentístico masivo del Imperio de Lone, que está en guerra desde hace un siglo. Hay cinco planetas controlados por el Imperio en la galaxia: Hydra, Gorgon, Seiren, Haides y Ellis. Cuando aterrices en cada planeta, deberás esquivar los obstáculos del paisaje mientras combates a tus enemigos, tratando de llegar hasta el enemigo final y dispararle en su punto débil. Tanto el objetivo como dicho punto débil son mostrados en la secuencia de introducción de cada planeta.

Estrategias básicas

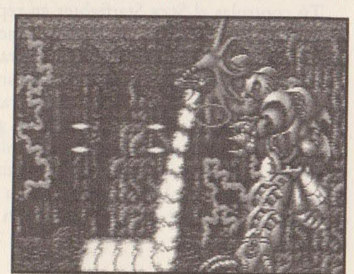
◆ Como sucede con la mayoría de matamarcianos, cada nivel tiene una rutina específica. Cada vez que pasas por el mismo nivel o planeta aparecen los mismos enemigos, exactamente en la misma posición. La única excepción a la regla son los disparos enemigos, que ocasionalmente

seguirán los movimientos de tu nave. Cuanto más juegues, mejor conocerás las rutinas de comportamiento y esquivarás los cazas extraterrestres.

- Lee el manual para obtener información sobre las diversas armas que puedes coger por el camino (y que siempre aparecen en una caja situada en la zona central superior de la pantalla). El Sever es el arma más poderosa: dispara un amplio rayo láser que puede penetrar cualquier escudo e incluso destruir las balas enemigas. El Fire está en segundo lugar, pero sus misiles están diseñados para destruir sólo a los enemigos que hay por arriba y por debajo de la superficie.
- Thunder Force III te da la oportunidad de jugar en los cinco planetas primarios en el orden que quieras. De esta manera, puedes practicar en el planeta donde tengas más problemas hasta que te sientas seguro para completarlo con la mínima cantidad de naves antes de tratar de superar los cinco planetas. No puedes practicar en los últimos tres niveles.

Nivel 1: Hydra

- La Gárgola es tu objetivo final en este planeta. Se ha ganado mi voto como el enemigo con mejor pinta de cualquier matamarcianos. El estómago es su punto débil.
- Éste es un buen nivel para ir calentando motores. Tendrás que utilizar varios tipos de armas para luchar con los enemigos que te atacan. Emplea el fuego de cola para disparar a los cazas que salen por debajo. El Fire te ayudará a eliminar los enemigos que están sobre la superficie, cerca del inicio.
- El mini-enemigo que hay a medio camino es una nave con un arma que parece una serpiente que dispara bolas de fuego. Esquiva su brazo mientras le disparas en la cabeza tan rápidamente como sea posible.

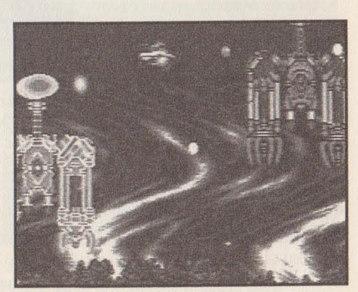


El enemigo final más enloquecedor es esta gárgola. Dispárale al estómago (¡pobre tío!).

- El enemigo final tiene una rutina de comportamiento muy sencilla, pero sus armas son poderosísimas. Empieza escupiendo fuego por la boca, y luego se detiene durante unos segundos antes de disparar tres grupos de bolas de fuego. Quédate cerca del extremo superior de la pantalla para esquivar las llamaradas, y baja para disparar contra su punto débil (la esfera azul de su estómago) tan pronto como puedas.
- A medida que las bolas de fuego vayan siendo liberadas, maniobra tan bien como sepas hacerlo para poder sobrevivir, y desciende para quedarte entre el segundo y el tercer grupo. Una velocidad media o alta es la más recomendable para que puedas desplazarte hasta su estómago sin problemas. Parpadeará cuando aciertes.

Nivel 2: Gorgon

- En este planeta te quedarás a menudo bloqueado por un río de lava sólida. Permanece en el lado izquierdo y espera a que pase de largo.
- Algunos enemigos se dividen en piezas más pequeñas cuando se les dispara. Prepárate, pues, para esquivar las piezas que sobreviven y disparan.
- El mini-enemigo es una nave rodeada de esferas similar a la del nivel 5. Es muy fácil de destruir: limítate a pulsar el botón de fuego mientras esquivas las esferas.
- Los dos enemigos finales son gemelos, y parecen naves con garras robóticas. El pequeño periscopio que se levanta en lo alto de cada una de ellas es su radar de búsqueda, y su punto débil. El Hunter (icono derecho en la ventana de armas) es el más útil para atacar los radares, mientras te concentras en no ser alcanzado o aplastado por las naves. Su único inconveniente es su débil potencial destructivo, así que si tienes buena puntería, coge otra arma.

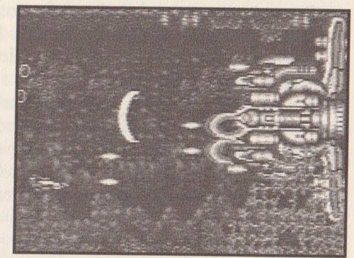


Dispara contra el periscopio que se eleva sobre estos dos enemigos.

Nivel 3: Seiren

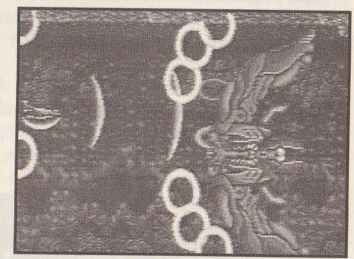
- Una nave solitaria se encuentra cerca del inicio de este nivel, en la zona inferior de la pantalla.

◆ El mini-enemigo aparece a mitad de camino, y es muy fácil de vencer. Sigue disparando hasta que se divida, y luego esquiva los rayos láser que lanza desde el centro mientras continúas atacando al resto de la nave.



Este mini-enemigo es fácil de vencer. No pares de disparar al esquivar sus rayos.

◆ El enemigo final de este planeta es King Fish. Su punto débil es el ojo; tus disparos sólo surtirán efecto cuando esté abierto. Surge del océano y está rodeado de burbujas. Su arma principal dispara enormes burbujas que se esparcen a medida que se acercan a ti. El área más segura para volar (o nadar) está entre las dos burbujas centrales, las que se encuentran más cerca del ojo. Mientras estás nadando por entre estas dos burbujas, dispara tu arma más poderosa cuando tenga el ojo abierto.



Tus disparos sólo cuentan cuando el ojo de este pez extraterrestre está abierto.

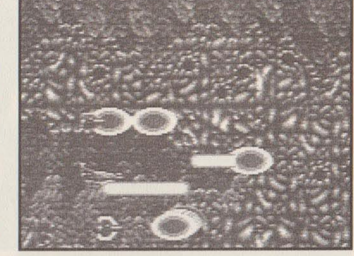
Nivel 4: Haides

◆ Este planeta es uno de los más fáciles de conquistar porque todo consiste, básicamente, en esquivar los obstáculos del terreno. El enemigo final también es fácil de destruir.

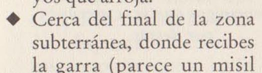
◆ Puedes controlar la velocidad de tus naves ajustando el número de flechas que aparecen en la caja del extremo superior derecho de la pantalla. Mientras la superficie del planeta intente chocar contigo, una nave muy rápida será útil. Pero cuando estés atrapado en una grieta, será mejor bajar la velocidad para evitar estrellarse contra los muros.

◆ Hay muchos enemigos tanto arriba como abajo de la superficie. Utiliza el Fire, que dispara misiles arriba y abajo desde el reactor de la nave, para destruir fácilmente estos marcianos antes de que tengan oportunidad de contraatacar.

◆ A medio camino de este nivel se te pedirá que vueles hacia un callejón sin salida que hay en la zona inferior de la pantalla. Cuando alcances el final aparecerá un enorme extraterrestre; dispárale situándote directamente en su línea de fuego, frente a frente, para esquivar los rayos que arroja.

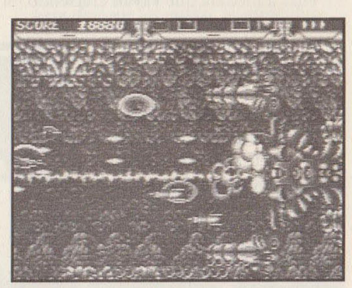


Tendrás que entrar en este callejón sin salida para evitar ser aplastado por el camino de arriba.



◆ Cerca del final de la zona subterránea, donde recibes la garra (parece un misil Patriot), puedes coger una nave si vuelas hacia abajo tras la plataforma que tiene un brazo móvil. Verás la pequeña nave situada justo debajo de la superficie que estás sobrevolando.

◆ Tan pronto como veas la señal de emergencia parpadeando por debajo de la pantalla, muévete hacia el extremo superior para esquivar al enemigo final que aparece volando por el lado izquierdo. Si posees armas potentes, puedes situarte delante de él e interceptar sus misiles mientras le disparas a los ojos; de lo contrario, quédate en el lado izquierdo, muévete arriba y abajo y esquiva los misiles.

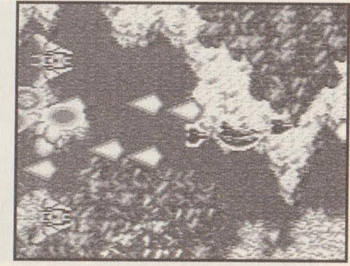


Este enemigo final entra por la izquierda. Muévete arriba o abajo para dejarle pasar.

Nivel 5: Ellis

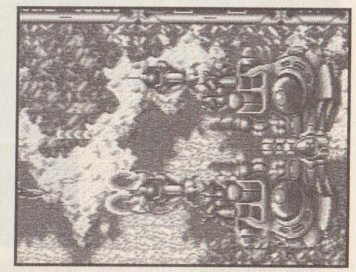
◆ Aquí tu objetivo consiste en atacar la Unidad de Control del Fuerte Móvil. El principio de este nivel tiene un montón de naves que atacan desde todas partes. Ajustando el fuego de cola podrás dispararles fácil-

mente, esquivando al mismo tiempo lo que haya delante.



Utiliza el fuego trasero para abatir a los enemigos que se te acerquen por detrás.

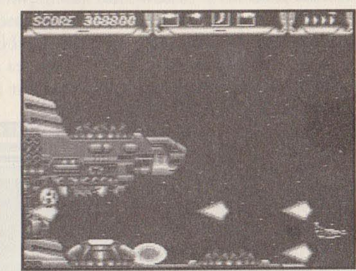
- Los mayores desafíos, además del enemigo final, son los carámbanos de hielo que se forman en la zona superior de la pantalla. Puedes dispararles si estás lo suficientemente adelantado, pero la mayoría se regenerarán. Cada grupo de carámbanos puede ser atravesado, así que concéntrate en colocar tu nave entre ellos antes de disparar por todas partes. Un mini-enemigo aparece a medio camino. Se trata de una cabeza con una bola de cristal que dispara espirales de esferas. Dispara a las esferas en cuanto aparezcan, para evitar ser destruido por ellas a medida que vayan creciendo. Si tienes el Sewer (láser de amplio espectro), utilízalo rápidamente para acabar con él.
- El enemigo final es un Fuerte Móvil. Saber que tienes que atacar a la Unidad de Control no va a ayudarte si no sabes primero dónde está. El enemigo parpadeará cada vez que le alcances, lo cual ocurrirá cuando le dispares al centro de la nave. Los puertos que hay arriba y abajo sirven de pista de lanzamiento a los grupos de cuatro cazas que vuelan hacia ti. Es posible destruirlas, causando la aparición de un segundo modelo de caza, pero sólo de dos en dos. Quédate en el extremo izquierdo y muévete arriba y abajo para esquivar sus armas mientras disparas las tuyas.



El punto débil de este enemigo final se encuentra en el centro de la nave.

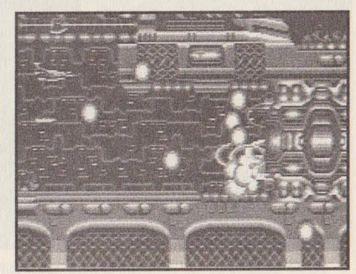
Nivel 6: Cerberus

- Desde este punto ya no puedes practicar en los niveles, y tampoco seleccionarlos. Una vez hayas conquistado los otros cinco planetas, serás enviado automáticamente aquí. En conjunto, se trata de una enorme nave que se comporta de forma similar a la del tercer nivel de «R-Type». Dispara a los ingenios mientras esquivas las llamas que surgen de ellos.
- Cuando alcances la zona frontal de la nave, serás perseguido por varios misiles teledirigidos. Vuela en pequeños círculos para llevarlos ante el morro del caza, desde donde les puedes disparar. Cuando la nave empiece a ascender (o la tuya empiece a bajar), utiliza tu fuego trasero (segundo icono de la ventana) para disparar por los lados. Los misiles teledirigidos son lanzados desde una pequeña torreta gris que está justo debajo del extremo superior de la nave.



Utiliza el fuego trasero ante esta nave para destruir los misiles teledirigidos.

- Mientras te muevas por debajo de la nave, utiliza tus misiles teledirigidos Hunter (icono derecho de la ventana de armas). Estos misiles serán atraídos inmediatamente por cualquier obstáculo que aparezca en la pantalla, permitiéndote destruirlos antes de que intenten acabar contigo.
- Cerca de la zona inferior de la nave hay un camino marcado con color rojo. Debes volar por él para destruir el Centro de Control de la nave. En lo alto de esta área hay una pequeña grieta en la que te puedes esconder para esquivar

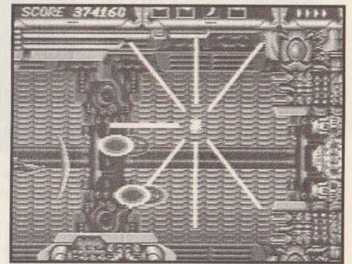


Una vez dentro de la nave, debes destruir el centro de control.

los disparos del Centro de Control. Los misiles Hunter continúan siendo los mejores misiles que puedes utilizar, porque te permiten quedarte en la grieta sin correr ningún riesgo.

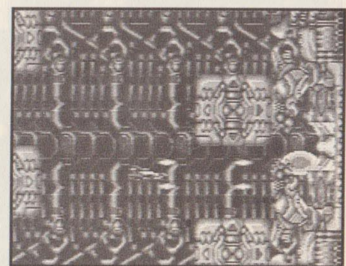
Nivel 7: Base Orn

- Este nivel no es mucho más difícil que el anterior. Los misiles Hunter son útiles para destruir inmediatamente a los enemigos, incluso antes de que te des cuenta de que están allí. No pierdas de vista el muro rojo que se mueve arriba y abajo y bloquea el camino. Si ves que se avecina uno de este tipo, vuela rápidamente a través de él y no te quedarás atrapado.
- Hay un mini-enemigo, que obstaculiza el camino y dispara dos tipos de bolas de fuego. Las primeras se mueven cerca de tu nave y luego se dividen en ocho rayos. Es bastante sencillo volar entre ellas si mantienes las distancias. Las segundas atacan en grupos de cinco que se esparcen a medida que reciben impactos desde la nave.



El primer mini-enemigo dispara dos tipos distintos de bolas de fuego.

- Mientras estés luchando con el enemigo final, tienes que esquivar los cuatro enormes bloques que tratarán de aplastarte si estás en el sitio equivocado. Los misiles teledirigidos ayudarán a incrementar el número de impactos que recibe el enemigo, pero no tienen mucha potencia destructiva. Los enormes bloques cambiarán su comportamiento unas cuantas veces durante la batalla, así que no les sigas muy de cerca.

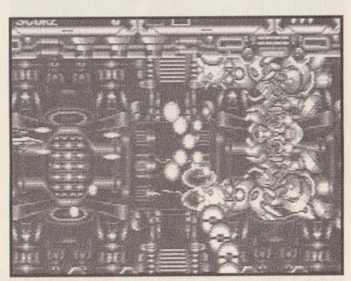


Debes esquivar cuatro largos bloques, que podrían aplastarte, mientras disparas al punto débil del mini-enemigo.

Intenta quedarte en la mitad derecha de la pantalla tanto tiempo como te sea posible, de forma que puedas moverte y disparar a su punto débil (el centro) entre los bloques.

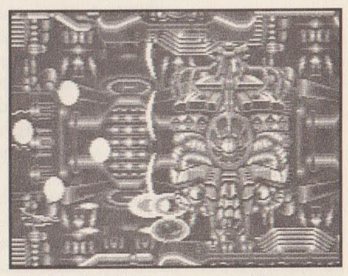
¡Último nivel! El Corazón de Orn

- ¡Se acerca el final! Este último nivel es muy corto, pero contiene dos enemigos que son tan difíciles o más que los anteriores.
- El primer enemigo es tan grande como la pantalla y tiene dos brazos con forma de serpientes que se mueven hacia el centro y luego retroceden. Su punto débil está en la zona central. Debes quedarte en el lado izquierdo para esquivar los brazos y disparar rápidamente. Haz lo que puedas para no resultar herido, porque puede que necesites unas cuantas naves para sobrevivir al siguiente enemigo.



El primer enemigo final dispara bolas de fuego mientras intenta agarrarte con sus brazos.

- El enemigo final también es muy grande. No podrás esquivar todas sus armas, de modo que tener naves extra y unas cuantas armas poderosas te será de gran utilidad. Las buenas noticias son que la totalidad de su cuerpo es punto débil. Los grupos de bolas de fuego giratorias son atraídas por tu nave, así que ve con sumo cuidado y no pares de moverte hasta quitártelas de encima. Tu recompensa por reconquistar el Imperio es una larguísima secuencia con mensaje, animación y créditos.



El núcleo de Orn es razonablemente difícil de destruir. ¡Ahórrate tus naves y tus armas!

¡Trucos increíbles!

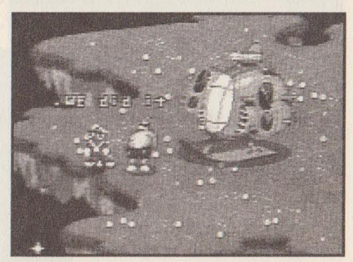
◆ GUIÑO EN LA SECUENCIA FINAL

Durante las dos últimas pantallas de la secuencia final, puedes pulsar el botón C para hacer que el piloto de la nave y uno de los personajes te guiñen el ojo.

TOE JAM & EARL

DE SEGA

Introducción



Si coges las 25 piezas de la nave, podrás volar hasta tu casa.

¿Estás cansado de los juegos de plataformas? ¿Vas a perder la cabeza si tienes que disparar a un solo marciano más? Bien, ahora puedes convertirte en un extraterrestre, si juegas a uno de los cartuchos más originales de la historia. Ningún videojuego ha sido tan marchoso, ni ha hecho gala de tan buen humor, ni ha sido tan divertido, ¡especialmente cuando participan dos jugadores simultáneamente! Debes estar preguntándote cómo un juego puede llegar a ser tan creativo y original como éste. Bueno, primero tienes que coger a dos extraterrestres. No tu aburrido y habitual extraterrestre de cada día, sino *masters* del «funk» que son más marchosos que Parker Lewis. Estos dos extraterrestres están volando por la galaxia cuando Earl, el mayor y más estúpido de los dos, decide que quiere intentar manejar los controles de la nave. Bien, tras esquivar unos cuantos asteroides, acabará chocando con uno de ellos y cayendo sobre su superficie. Ahora, su nave está dividida en 10 piezas repartidas en 25 niveles diferentes.

Tras jugar al nivel 1, te estarás preguntando cuál es el problema, pero a medida que accedas a los niveles más elevados y vayas conociendo a los Earthlings (tus enemigos) tendrás que moverte más deprisa y pensar qué herramientas y armas te ayudarán.

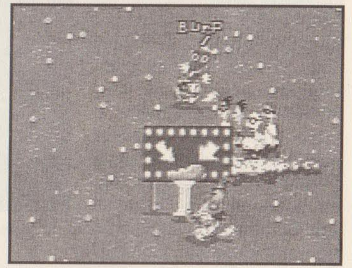
En tu nave llevabas muchos regalos, que ahora también están desperdigados por la superficie del planeta; ninguno de ellos está marcado con lo que hay en su interior.

Cuando abras un regalo y descubras lo que contiene, sabrás que los que tengan el mismo envoltorio tendrán lo mismo en el interior. Tras coger las 10 piezas de tu nave, estarás a punto para volver a casa en una de las mejores secuencias de animación finales que jamás han completado un videojuego.

Estrategias básicas (y no tan básicas)

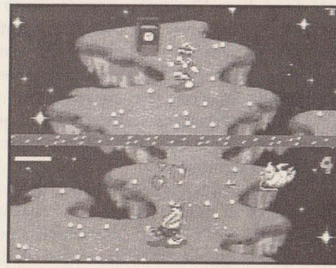
◆ Número Uno: encuentra las partes de la nave. Suena fácil, pero a medida que los niveles se vayan complicando... ya verás, ya. Quizás incluso tengas que viajar a través de algunos caminos largos y estrechos para encontrar un área con el trozo de nave, o un ascensor.

◆ Número Dos: coge tantos regalos como te sea posible, pero ve con cuidado cuando los abras. Seguro que quieres ser el primero en tener unas alas de la promoción de Ícaro, pero ¿y si te encuentras con un explosivo? Es más seguro abrir los regalos durante los primeros niveles, pero también puedes prescindir de otros que son valiosos porque sabes que no los necesitarás más tarde. La mejor estrategia consiste en cogerlos y luego hablar con la Zanahoria para que identifique sus contenidos. Cuando sepas que lo que esconden es aleatorio, ya sabes que debes dejarlo sin abrir. ¡Igual que si detecta un explosivo! En consecuencia, tus únicos problemas los pueden ocasionar tesoros menores, como el de las Nubes de Lluvia. Lee la sección «Presentamos: los buenos y los malos» para más información.



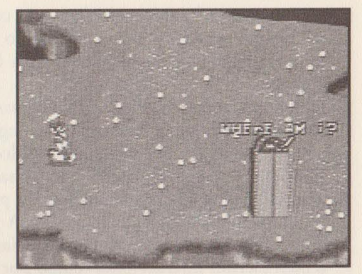
Con los HiTops podrás esquivar fácilmente a los enemigos mientras coges piezas de la nave.

◆ No es demasiado importante el personaje que elijas. Toe Jam puede caminar un poco más deprisa, pero tiene menos energía. Earl cuenta con un poco más de energía pero camina más despacio. Cuando los enemigos se vuelvan más rápidos y más duros ¡estarás desando tener más energía y poder correr más!



Earl (abajo) está perdidamente enamorado. Toe Jam se gasta algunos «bucks» en la orden de compra por correo.

◆ Jugar una partida en modalidad de uno o dos jugadores es muy importante. Este juego tiene la característica poco común de resultar 10 veces más divertido, según pruebas no científicas, cuando participan dos jugadores simultáneamente. Podéis elegir entre ir juntos, como equipo, o por el contrario ir por separado para explorar. La gran ventaja de tener a los dos jugadores en pantalla es que los regalos siempre los recibiréis abiertos. Por supuesto, siempre os podéis separar y guardar los regalos hasta que los dos estéis en la misma pantalla. ¡Claro que si se abre un mal regalo, esto puede ser un inconveniente!

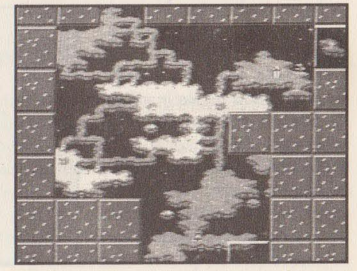


Puedes esconderte en el ascensor mientras esperas al otro jugador.

◆ ¡Ahorra tu dinero! A medida que alcances los niveles más altos, lo necesitarás más que en los inferiores. Puedes utilizarlo para comprar servicios (mira la sección de Buenos Tipos), o puedes pedir regalos por correo. No debes usar la función de compra por correo hasta que hayas tenido ocasión de controlar algunos de tus regalos. Hasta que puedas identificarlos, los pedidos por correo serán un misterio. ¡No querrás gastarte el dinero que tanto te ha costado ganar (o encontrar) en un regalo explosivo!

◆ Durante la partida, en la modalidad de dos jugadores, el personaje más débil puede esconderse en el ascensor (una vez lo hayáis encontrado) para evitar ser destruido por los enemigos, mientras el otro personaje busca más regalos o alguna pieza de la nave.

◆ Revisa tu mapa cuando lo necesites, para asegurarte de que no estás caminando en círculos o explorando



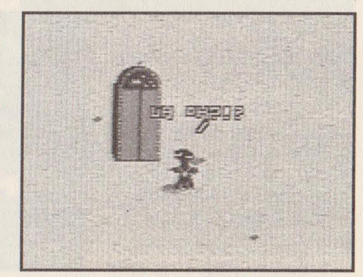
Los mapas se hacen más complejos a cada nivel.

un área que ya ha sido visitada por tu compañero. A veces, se revelará en el mapa un lugar con un ascensor o una pieza de la nave, pero pasarás de largo si la pantalla no se ha desplazado anteriormente por la zona.

- En los niveles inferiores, tendrás que pasar un tiempo explorando todo el área para encontrar un montón de regalos y comida mientras vas ganando puntos. A medida que alcances los niveles más elevados, busca el ascensor y la pieza de la nave ¡y luego sal de ahí!
- Jugando con la opción «Fixed World» puedes ver dónde se encuentran los ascensores y las piezas de la nave. A partir de entonces, cuando juegues sabrás en qué dirección ir. Deberías dibujar un mapa en un papel, o bien escribir instrucciones (como por ejemplo «ascensor en el extremo superior izquierdo y pieza en el inferior derecho»). Date cuenta también de que hay caminos un tanto dificultosos. En algunos niveles, sólo podrás llegar hasta la esquina inferior izquierda yendo primero a la de la derecha y luego caminando por un camino estrecho.
- En los niveles más altos el terreno aparecerá sólo cuando puedas acercarte a él. Un área siempre parecerá imposible de alcanzar hasta que te coloques cerca del borde y se forme un camino.

Presentamos: los buenos y los malos

- Aunque hay más tipos malos que buenos, verás que la mayoría de los regalos son muy útiles e incapaces de hacerte daño. Una vez hayas identificado los aleatorios y los explosivos, estarás capacitado para abrir tantos regalos como quieras (a excepción de los marcados con un «?»). Lo peor que puedes hacer es abrir una Nube de Lluvia. De todas formas, deberías consultar a la Zanahoria para que identificara cada regalo y así no desaprovechar nada valioso.



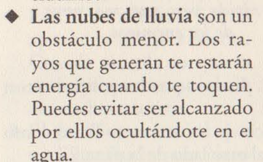
Si estás cerca del ascensor durante una lluvia de tomates, métete dentro.

- **Los aleatorios** son, de lejos, los peores regalos. No importa cuántos hayas identificado; cuando abras uno aleatorio, perderás las marcas de los demás. Si tienes buenos objetos localizados, como el Ala de Ícaro o los Super Hitops, esto puede resultar muy frustrante.



Algunos enemigos necesitan ser golpeados por más de un tomate para ser destruidos.

- **Los explosivos** son el segundo regalo peor. Sí, pierdes una vida, pero al menos puedes identificar los buenos regalos. Y además, sabrás cuáles de los que tienes son también explosivos, de forma que podrás eludirlos.



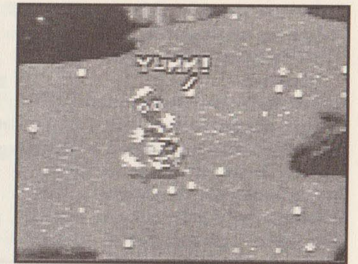
- **Las nubes de lluvia** son un obstáculo menor. Los rayos que generan te restarán energía cuando te toquen. Puedes evitar ser alcanzado por ellos ocultándote en el agua.



Las Alas de Ícaro pueden hacer tu búsqueda del ascensor más fácil y segura.

- **La lluvia de tomates** se comporta de forma parecida a la tormenta normal. Verás la sombra de los tomates antes de que toquen el suelo, lo cual hace que sean bastante fáciles de esquivar. No se llevan mucha energía, así que si estás ocupado escapándote de algún problema, no pares de correr aunque tengas la tormenta encima.
- **Los Rocket Skates** no son ni buenos ni malos. Pueden ayudarte a explorar un nivel entero de forma muy rápida (incluso por encima del agua), pero también pueden enviarte al borde y abajo, hacia los niveles inferiores. Utiliza el mapa para detener la acción y decidir en qué sentido deseas desplazarte. También puedes entrar en los círculos hasta que se quemen.
- **Las Alas de Ícaro** te permiten volar sin correr riesgos por encima del agua, los agujeros y los enemigos mortales. Son de lo mejorcito que hay, pero se desintegran muy rápidamente, así que no te alejes demasiado del suelo.

- **Los Super Hitops** también son un gran regalo. Puedes usarlos para escapar rápidamente de los enemigos o explorar niveles con rapidez. ¡Guárdatelos para los niveles más altos, cuando los enemigos se muevan a mayor velocidad!



Los Hitops también hacen la exploración más rápida, pero estás más cerca de los enemigos.

- **La vida extra** es... ¡una vida extra!
- **Los tomates** te ofrecen la oportunidad, y muy buena además, de destruir a algunos enemigos. Los destruirás si se los lanzas, aunque unos requieren más impactos que otros. ¡Incluso puedes utilizarlos con los bailadores de Hula-Hula!
- **El Slingshot** amplía el área de influencia de los tomates. Tanto como para alcanzar a los enemigos que están al otro lado de la pantalla.
- **Los Rosebushes** te permiten esquivar a los enemigos haciendo crecer una flor en tu camino. Así, cuando pulses el botón aparecerá una flor justo en el lugar donde te encuentras. No pares de moverte cuando las utilices. Ten en cuenta que, cuando hagas crecer una nueva flor, la inmediatamente anterior desaparecerá.
- **Las Spring Shoes** te dan la capacidad de saltar tan alto y tan lejos como tú quieras, apretando el botón de la palanca de mandos. Cuando aterrices tendrás que recuperar el equilibrio antes de correr otra vez, así que procura no caer cerca de un enemigo.
- **El Innertube** te permite moverte rápidamente en el agua sin tener que preocuparte del aire, aunque los tiburones seguirán siendo un serio obstáculo.
- **El Decoy** dejará a tu lado una muñeca hinchable que atraerá a cualquier enemigo cercano mientras tú escapas.
- **Las Promotions** harán subir tu rango un nivel. Revisa la escala de valores en el manual de instrucciones para saber el valor de cada rango. El mejor momento para utilizar una Promotion es inmediatamente después de haber accedido a una fase. Si sólo necesitas 10 puntos para superar un nivel, utilizar esta ventaja es un desperdicio, pero si necesitas un centenar de puntos, será lo mejor que puedas hacer. Si estás en la modalidad de dos jugadores, asegúrate de que ambos personajes están

en la pantalla para que reciban al mismo tiempo los beneficios de la Promotion. Recibirás una vida extra cuando alcances el rango de Poindexter (100), Bro (400) y Funklord (880).

- **La Doorway** hará aparecer una puerta. Entrando por ella irás a parar a otra posición del nivel (seleccionada aleatoriamente).
- **Los Rootbeer** añaden una pequeña cantidad de energía a tu marcador, y también te hacen eructar, lo cual puede ser bastante divertido de ver y escuchar.
- **Los teléfonos** harán que aparezca un teléfono (¿a que lo habías adivinado?), causando también la aparición de algunas esquinas del mapa (seleccionadas aleatoriamente).



Coge el teléfono para ver unas cuantas porciones del mapa.

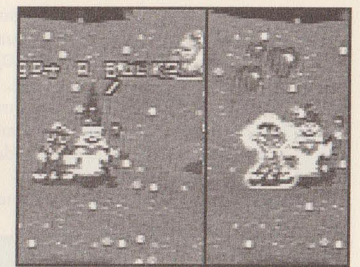
- **Los Extra Buck** hacen aparecer a un venado. Cuando tú... oh, no, quiero decir que puedes utilizarlo de muchas maneras.
- **El Jackpot** es mejor que un Extra Buck; ¡son cinco Extra Bucks!
- **Los Un-Fall** pueden ser utilizados, tras caer, para volver al nivel en que estabas.
- **La comida** te dará un alimento seleccionado aleatoriamente, que puede ser bueno y malo (¡el 70% son buenos!).
- **El helado** es una excelente manera de recuperar toda tu energía.
- **Los Togetherness** transportarán a un jugador al lado del otro, lo que puede ser muy útil en los niveles avanzados, cuando seas rodeado por un enemigo y necesites escapar (si el personaje apropiado lo posee, claro). Si cualquiera de los jugadores tiene dos Togetherness, debe dejar uno para que el otro lo coja.

Los buenos

- Desgraciadamente, esta sección es mucho más corta que la dedicada a los malos. Sólo hay tres de los que podamos hablar (sin contar a tu compañero, por supuesto).
- El más barato de todos los buenos es el Mago. Por sólo un «buck» te soltará un gran «¡Aleluya!» ,y tu energía volverá a estar al máximo. Si

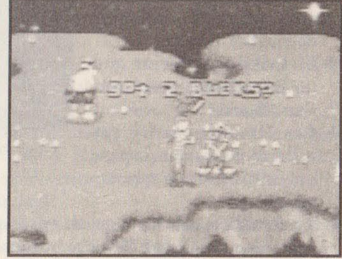
te estás sintiendo débil, esto es lo mejor que puedes hacer en todo el juego.

- Por sólo un dólar más (eso son dos «bucks»), puedes hacer que la Zanahoria adivine lo que hay en el interior de los regalos (¡¿pero cómo diablos lo puede saber?!). Entrarás en la pantalla de selección de regalos, y cuando hayas elegido uno, verás qué hay dentro. Es muy útil, sin duda, pero también muy perjudicial para tu economía.



Ofrécele un «buck» al mago y él hará incrementar hasta el máximo tu nivel de energía.

- Para terminar, aquí está la Cantante de Ópera. Por un total de tres «bucks» eliminará a cualquier atacante que haya en la pantalla (sólo en la pantalla, amigo... ¡no en el nivel entero! Quiero decir, en fin, sólo son tres «bucks»...). Sea como sea, tampoco es tanto dinero por un servicio de estas características, pero debes utilizarlo sólo cuando estés completamente rodeado.

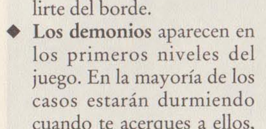


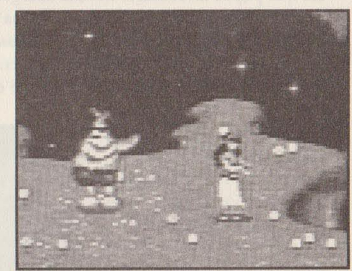
Dale unos cuantos «bucks» a la Zanahoria y ella identificará el regalo que hayas elegido.

Los malos

- **Las abejas** son, de lejos, las molestias más comunes. Avanzan de tal forma que no puedes escapar de ellas con facilidad, si no es utilizando Decoy, Rosebush, Hitops, Rocket Skates o una Doorway. Quizá puedas golpearlas con tomates o con el Sligshot, pero no es precisamente sencillo.
- **Cupido** es fácil de esquivar a no ser que seas alcanzado por una de sus flechas. En ese momento, mientras te preguntas qué ha ocurrido con

tus controles, te seguirá atravesando una y otra vez para que tardes el máximo tiempo posible en desenamorarte. La mejor forma de librarse de su influjo es pulsando cada dirección posible en la palanca de mandos, hasta lograr avanzar en algún sentido y escapar de él. Los efectos de su hechizo de amor no duran demasiado, pero sí lo suficiente como para que algún otro enemigo entre en la pantalla y te ataque. Si estás a punto de caerte por uno de los costados del nivel, mueve la palanca de mandos hacia la dirección opuesta para salirte del borde.



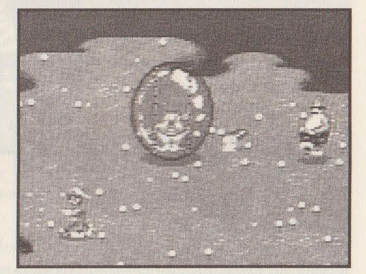


Toe Jam y Earl se quedan extasiados ante la naturaleza exótica del Hula.

- **Los demonios** aparecen en los primeros niveles del juego. En la mayoría de los casos estarán durmiendo cuando te acerques a ellos, con lo que podrás pasar por delante pulsando el botón A (suponiendo que no lleves ningún regalo). No se mueven rápido, así que puedes escapar fácilmente de su ataque.
- **Los bailarines de Hula-Hula** parecen inofensivos en los primeros niveles, y resulta muy divertido mirarles. A medida que estos enemigos se hagan más comunes y peligrosos, se convertirán en una verdadera molestia. Tanto Toe Jam como Earl encuentran el poder del Hula-Hula muy adictivo, y no pueden evitar probarlo ellos mismos ¡aunque tengan a un enemigo cerca!
- **Los buzones malvados** empiezan a surgir en el tercer nivel. Parecen buzones pacíficos y amistosos, en un principio. Pero cuando te acerques, se abrirán sus fauces y sus ojos y correrán hacia ti con la intención de pegarte un buen mordisco. Pueden moverse rápidamente, así que mantén las distancias. Si te acercas a un buzón y no se te pregunta si quieres enviar una carta... ¡corre!
- **Los tiburones** son fáciles de esquivar. ¡Lo lograrás si te mantienes fuera del agua! El problema es que tú, a veces, tendrás que zambullirte para huir de algún otro enemigo. En fin; fíjate en si hay algún tiburón dentro antes de hacerlo.
- **El Bogeyman** es uno de los que realiza los ataques más sorprendentes. Se acerca hacia ti adoptando la forma de una sombra muy difícil de de-

tectar, te toca, y suelta un «Bogey, Bogey, Bogey» antes de volver a desaparecer. La cuestión es que te quitará mucha energía y que en ocasiones resulta muy difícil de esquivar.

- **Los pollos** se presentan en grupos de cinco y tienen un cañón de tomates que puede arrebatarte mucha energía. Se paran unos segundos antes de empezar a atacar, dándote una buena oportunidad para huir.
- **Los cerdos que están metidos en esferas de cristal** son muy comunes en los primeros niveles. Están atrapados en una especie de globo. A veces, te resultará difícil deslizarte delante de ellos, pero en la mayoría de los casos es más fácil esquivarles que atacarles. El mayor problema es cuando se quedan pegados en un camino estrecho por el que tienes que pasar; cuando esto ocurra tendrás una buena oportunidad de disparar tomates o el Slingshot.



Los cerdos de las esferas de cristal te dejarán más plano que un sello.

- **Los topos** son muy molestos. Se abren paso por el suelo y salen bajo tus pies, haciéndote perder los regalos que llevas encima. Ésta es la mejor razón para dejar que te atrapen, porque cosas molestas como los explosivos o los regalos aleatorios están mejor en el suelo que en otra parte, y con el hueco que dejan puedes coger otros objetos más valiosos. De todas formas, ¡la mejor estrategia es la de esquivar estas criaturas a toda costa, excepto cuando estés en peligro de muerte!
- **Los grupos de estúpidos** son más bien divertidos de ver, y no constituyen un obstáculo real (¡como ocurre en la vida misma!). Si te golpean te aplastarán, así que ve con cierto cuidado.
- **El granjero** es tan rápido como impredecible. Si ves a uno, apártate de los bordes para evitar que te empuje. Siempre se da la vuelta y te persigue.
- **Los camiones de helados** son muy peligrosos. Como ocurre con los de verdad, van demasiado rápido, y sus movimientos son difíciles de predecir. Apártate de ellos. Volcarán cuando lleguen al borde de la superficie.
- **Los tornados** son peligrosos porque siempre te agarran y te sueltan en el borde del nivel, haciendo que caigas al inferior. Si ves a uno persiguiéndote, o que corre hacia ti, apártate rápidamente. También puedes tirarte al agua para estar más seguro.

- **La compradora loca** es una señora que lleva a su hijo chillón en un carrito. Hace giros impredecibles, pero no se mueve tan rápido como los camiones de helado, lo que la hace una enemiga menos peligrosa.
- **El dentista enloquecido** camina dando pasos muy grandes. Normalmente no te persigue, pero su toque es muy doloroso. ¡Casi vale la pena dejar que te alcance para escuchar sus ensordecedoras carcajadas!

¡Trucos increíbles!

- ¡¡¡EL NIVEL OCULTO!!!

¡De acuerdo, aquí está! Estábamos pasándonoslo mejor que nunca con Toe Jam y Earl, cuando encontramos dos islas ocultas en el nivel 1. ¿Dónde? En el extremo superior derecho hay una isla con unos cuantos regalos, pero fíjate en la que está en el extremo inferior izquierdo. Hay un agujero en ella, y si te dejas caer por él, alcanzarás el nivel 0. ¿Qué hay allí? Bien, pues puedes saltar al tubo caliente donde hay unas cuantas bailarinas Hula-Hula, o beber limonada. La primera que tragues te dará una vida extra. Puedes seguir bebiendo a partir de entonces, pero no obtendrás una sola vida más. El viaje a las islas puede ser mortal. Incluso con unas cuantas vidas, no puedes nadar sin quedarte sin aire. La estrategia más segura es jugar en unos cuantos niveles, hasta que encuentres las Alas de Ícaro o los Rocket Skates, y luego dejarte caer por cada nivel hasta que alcances el 1. La mayoría de las veces necesitarás las Alas de Ícaro o los Rocket Skates para alcanzar las islas del extremo



Bébete un vaso de limonada y recibirás una vida extra.

inferior izquierdo, pero no te vayas al nivel 0 a no ser que tengas las Alas. Con los Rocket Skates puedes deslizarte hacia la parte derecha de la isla pequeña del nivel 0 y regresar luego al nivel más alto que hayas alcanzado, cosa que no debes hacer hasta que hayas superado una escena.



¡Toe Jam y Earl se lo montan con algunas bellezas en el tubo caliente!

◆ ¡EL MODO «FIXED WORLD»!

En el modo «Fixed World» tienes una gran ventaja: los regalos, los ascensores y las piezas de la nave están siempre en las mismas posiciones. La mejor forma de utilizar esto en tu favor, consiste en explorar los primeros niveles y anotar lo que contiene cada regalo. Cuando vuelvas a empezar, cada regalo estará en la misma posición que antes, sólo que cambiará su envoltorio. Apúntate las características del envoltorio y tendrás el regalo identificado para el resto del juego, a no ser que escojas uno aleatorio. El primero de los aleatorios aparece en el nivel 2. Lo encontrarás desplazándote hacia arriba y a la derecha desde el punto de partida, cerca del lago. Anota las características de su envoltorio y asegúrate de no abrir ningún regalo que se le parezca.



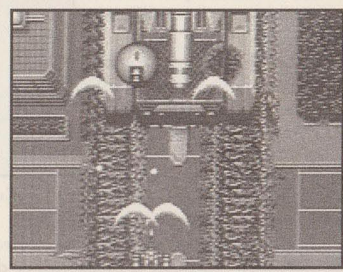
Jugar en el modo «Fixed World» puede ayudarte a evitar los malos regalos.

VAPOR TRAIL

DE RENOVATION

Introducción

Estamos en un futuro no muy lejano. Los sistemas de comunicación de las bases militares de todo el mundo han sido neutralizados por un grupo terrorista desconocido llamado Dagger, que ha tomado como rehenes a todos los habitantes del planeta. Quieren la rendición total; de lo contrario, lanzarán misiles nucleares.



La mayoría de las misiones incluyen un mini-enemigo a mitad de camino.

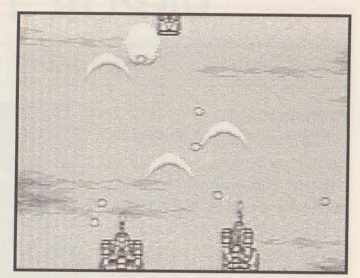
El presidente piensa que la única esperanza para el planeta es llamar a las fuerzas especiales del aire, llamadas Vapor Trail. Como integrante de ellas, deberás destruir las armas de los terroristas y restituir la paz en el mundo. La operación está dividida en seis misiones.

En este matamarcianos de «scroll» (desplazamiento) vertical puedes elegir entre tres cazas. Cada uno de ellos tiene sus propias armas y habilidades. Empiezas con tres o cinco vidas/cazas (el número puede fijarse en las opciones del menú principal), que resisten un total de tres impactos. Cada jugador dispone también de cuatro posibilidades de continuar la partida una vez haya perdido todas sus vidas, lo que da una gran ventaja a los que juegan simultáneamente. Hay una maniobra de giro disponible que te ayudará a esquivar las balas y los misiles enemigos, pero una vez utilizada, debes esperar un tiempo para aprovecharla de nuevo.

Estrategias básicas

- ◆ La Valkyrie es la mejor de las tres naves. Mientras estás aprendiendo a manejar el juego, trata de utilizar los otros dos modelos; cuando te sientas seguro con los controles, vuelve a la Valkyrie. Dispone del arma más devastadora, y su lenta velocidad de movimientos puede ser compensada cogiendo unas cuantas cápsulas «Speed Up» («Spd»).
- ◆ El objetivo principal en la mayoría de los matamarcianos (incluido éste) consiste en atacar al enemigo y esquivar sus disparos. Casi todos

los enemigos lanzan balas o misiles, dejando una separación mínima entre ellos. Volando por los espacios que dejan libres, evitarás perder energía y cazas. Mientras que te concentras en sortear el fuego enemigo, no dejes de disparar; seguro que le darás a algo.

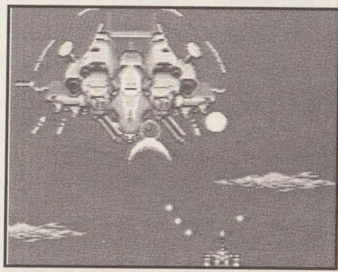


Esquiva estas balas al volar.

- En la modalidad de dos jugadores multiplicas tu poder destructivo y las posibilidades de continuar la partida (cuatro para cada jugador).
- Otra gran ventaja de la modalidad de dos jugadores es que, tras perder una vida, puedes continuar exactamente donde estabas. Cuando juegas en solitario y se da el mismo caso, tienes que volver al principio de la misión... ¡aunque estés luchando con el enemigo final!

Misión 1: En los cielos de Nueva York

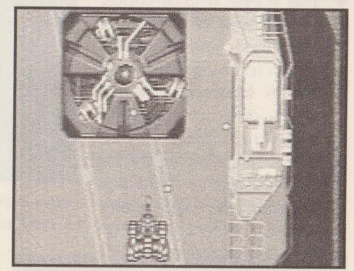
- Cuando llegues al gran tanque, puede que pienses que se trata del último enemigo... ¡ni hablar! Dispara primero a las dos pequeñas torretas que hay en la parte frontal del tanque, luego a la principal, y sigue combatiendo.
- El enemigo final es un helicóptero con dos hélices, que vuela de izquierda a derecha mientras dispara sus dos enormes cañones. Tras recibir unos cuantos impactos, empezará a lanzar misiles teledirigidos. Las balas son fáciles de esquivar, pero no los misiles, que pueden convertirse en un problema si no les disparas antes de que se te acerquen demasiado.



Este enemigo del final de la misión 1 tiene unas armas y escudo muy débiles.

Misión 2: Del desierto al mar

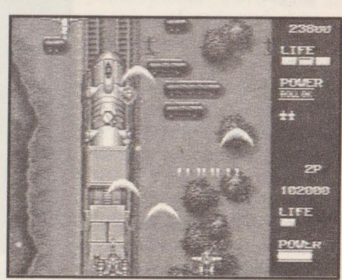
- El mini-enemigo que aparece a mitad de camino es un vehículo de tamaño considerable y parecido a un insecto. Se desliza utilizando sus ocho piernas y dispara bolas de fuego dirigidas a tu nave, así que muévete de izquierda a derecha para evitar ser destruido. No olvides seguir disparando mientras eludes las bolas de fuego.
- El enemigo final es un portaaviones de casi cuatro pantallas de alto. Empezarás siendo atacado por un escuadrón de aviones pequeños; quédate en el centro o en el lado izquierdo mientras les disparas. Si te colocas demasiado a la derecha no podrás acertarles... pero sus balas sí podrán tocarte. Tras luchar con algunos aviones más y con las torretas que están en la superficie, volverás al centro, donde tres torretas giratorias de mayor tamaño disparan balas y un cañón central te ataca con bolas de fuego. Tanto las torretas como el cañón apuntan directamente a tu caza. Para evitar recibir un impacto, muévete de izquierda a derecha mientras disparas. Permanece en la parte inferior de la pantalla, con lo cual tendrás más tiempo para esquivar el fuego enemigo.



El centro de control de este enorme portaaviones se encuentra cerca del centro.

Misión 3: Del bosque al espacio

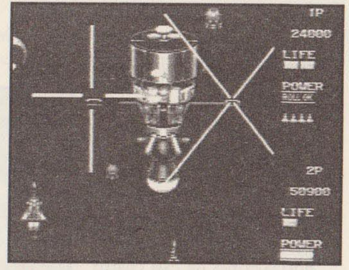
- En esta misión, verás muchos trenes bien armados siguiendo las vías que hay en la pantalla. Cuanto antes destruyas las torretas, antes podrás olvidarte de las balas que lanzan. Quédate cerca de la parte inferior de la pantalla y sigue disparando para evitar que las torretas puedan apun-



Los trenes corren por sus vías y te atacan con varias armas.

tarte. El «Special Attack» (S) es muy útil para destruirlas rápidamente.

◆ Tras seguir al gran cohete blanco hacia el espacio, te encontrarás con un satélite de alta tecnología que ataca en dos secuencias. La primera, con un grupo de cuatro rayos láser muy finos disparados desde los cañones que se extienden por cada lado. Uno de esos cañones utiliza la formación de cruz; el otro, la de equis, con lo que sus rayos son más difíciles de esquivar. La segunda parte del ataque está formada por un láser más grueso, que el satélite dispara desde el morro. Volando de izquierda a derecha, por debajo del enemigo, podrás destruirlo fácilmente. Calcular correctamente los desplazamientos de un lado al otro es la parte más difícil, pero una vez te aprendas la rutina de comportamiento de sus cañones, no supone mayor inconveniente.

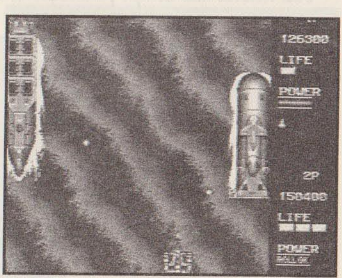


Los rayos láser que dispara este satélite son fáciles de esquivar cuando conoces su comportamiento.

Misión 4: Volando sobre la marea

◆ Lanchas motoras, navíos de guerra y minas se alían para destruirte. Los navíos de guerra son los más molestos, y disparan balas en cuanto aparecen en pantalla. Si sólo hay uno, muévete al lado opuesto de la pantalla hasta que pase de largo.

◆ El enemigo final es un submarino. Tras hacer su aparición, se parte en dos mitades que atacan al mismo tiempo. La trasera es la más fácil de destruir, como fáciles son de esquivar los misiles que arroja. Una vez hayas acabado con ella, la parte frontal empezará a disparar balas que se mueven en círculos. La única manera de volar entre ellas sin resultar dañado es colocándote tan lejos del submarino como puedas, aunque así tendrás problemas para dispararle. Durante esta batalla utiliza el giro para ahorrarte algunos impactos, y ve de un lado a otro con la finalidad de incrementar la efectividad de tu arma.

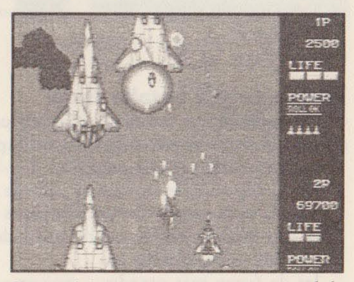


Este enemigo final es un submarino que se divide en dos mitades. Te atacarán por separado utilizando al máximo sus armas.

Misión 5: La ciudad de noche

◆ La mayoría de enemigos de este nivel estarán en el cielo. Los aviones y los helicópteros van haciéndose mayores a medida que aumenta su número. Ahora, más que nunca, tu supervivencia depende de cómo esquivas el fuego enemigo, no de lo bien que dispares.

◆ El mini-enemigo de esta misión es un grupo de cinco grandes cazas que vuelan de lado a lado de la pantalla, mientras van subiendo por la misma. Los que no destruyas la primera vez que aparezcan, volverán una segunda (y esperemos que no una tercera). Sus armas no son muy efectivas, así que no te lo pienses para volar hacia ellos y dispararles.

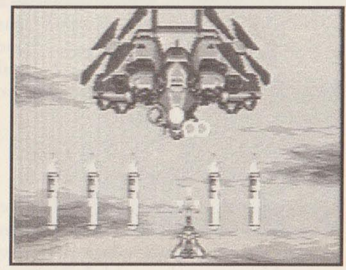


Estos mini-enemigos que están a mitad de camino de esta misión son cinco grandes cazas que forman un grupo.

◆ Cuando alcances el último tramo antes del enemigo, te parecerá que se haya duplicado la cantidad de atacantes que hay en la pantalla, ya que además requieren más impactos para ser destruidos. En este punto, las vidas que te queden serán tan importantes como tu habilidad en la lucha.

◆ El enemigo final de esta misión parece ser el mismo helicóptero con dos hélices del primer nivel, sólo que su color es un rojo más intenso y está mucho mejor armado. Además del dúo de cañones giratorios de la otra vez, deberás enfrentarte a infinidad de misiles, que empiezan a ser lanzados en cuanto has destruido dichos cañones. Los misiles forman un muro de seis de ancho, dejando ocasionalmente entre ellos un vacío por el cual puedes volar. También es posible, pero no tan fácil, despla-

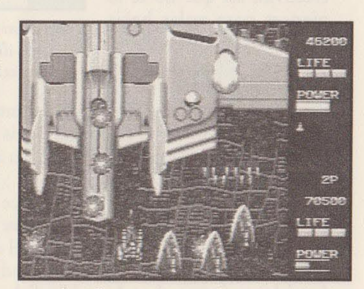
zarse entre los espacios más pequeños existentes entre los otros misiles. Si eres alcanzado por uno de los misiles, serás invulnerable el tiempo suficiente como para sobrevivir al grupo siguiente, pero después de eso estarás completamente indefenso. Una nave que se mueva rápido es de gran utilidad aquí, porque te da mayores y mejores posibilidaddes de situarte entre los misiles. Unos cuantos cazas extra son también de un valor incalculable.



Durante la batalla con este enemigo final debes volar entre los espacios vacíos que dejan los misiles.

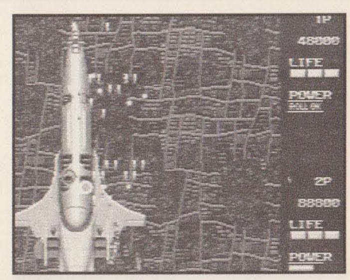
Misión 6: ¡La batalla final!

- Ésta es la última misión, y sólo hay unos cuantos enemigos antes de que aparezca el más importante. Dispárales para encontrar cápsulas que mejorarán tus defensas.
- El enemigo final es un enorme caza de combate. Cuando te acerques a su cola serás atacado por ocho cañones y dos torretas. La única manera de que dejen de disparar es destruyéndolas, así que hazlo rápido. Concéntrate en esquivar las bolas de fuego más grandes, utilizando el giro cuando sea necesario. Tras destruir los cañones y las torretas de la cola, pasarás de largo del avión, que volverá luego, dejando su carlinga en el campo de batalla. No te dejes engañar por su tamaño; hay nueve armas distintas que destruir. Detrás de él hay una metralleta giratoria que dispara balas que se expanden circularmente. Encima están las



Debes disparar contra los cañones que lanzan bolas de fuego durante la primera fase del ataque con este enemigo final.

lanzaderas de misiles teledirigidos, seguidas de las metralletas de balas explosivas y de un poderoso cañón láser. Quédate en la parte inferior de la pantalla durante toda la batalla (el cañón láser es tremendamente peligroso). Si la metralleta giratoria dispara mientras la carlinga está cerca del extremo inferior de la pantalla, no podrás esquivar sus balas sin utilizar el giro. Si te quedan dos o tres vidas, podrás destruir al avión y ver el final. Cuando la nave esté muy debilitada y a punto de estallar, escucharás una voz gritando: «Go for the kill!» (algo así como «cárgatelo», en inglés). Suponiendo que te queden todavía dos barras de energía, colócate sobre él y dispárale hasta que se desintegre. Como recompensa a tu suprema destreza, verás una secuencia de animación final y unos larguísimos títulos de crédito.



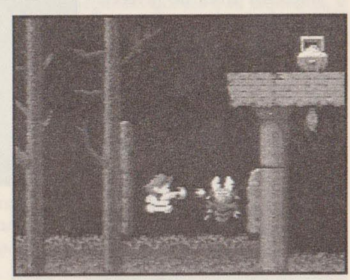
En la segunda fase, el enemigo final estará bien armado con balas, misiles y láseres.

WARDNER

DE MENTRIX SOFTWARE

Introducción

El bien contra el mal. Es la base de todas las grandes batallas. Del lado de los buenos está Dover, un humano feliz y con suerte que está pasando la luna de miel con su amada Mia. Los pobres viajan por el bosque de Sylvaland hasta que aparece el malvado y secuestra a la chica. El malvado tiene un nombre: Wardner. Y tú, haciendo las veces de Dover, debes acabar con sus fechorías y salvar a Mia. Utilizando la magia, unos cuantos objetos especiales y una gran cantidad de suerte y destreza, llegarás hasta la guarida de Wardner si luchas con mutantes y otros enemigos por el camino.



Dispara a esta abeja para conseguir un par de zapatos especiales con que saltar hasta los tesoros que hay arriba.

Asegúrate de ahorrar todo el oro que encuentres para las tiendas, donde puedes comprar muchos objetos que te ayudarán en el nivel siguiente. La capa mágica te salvará la vida cuando hayas sido alcanzado por un enemigo. El hilo y la aguja son como una segunda capa, porque la reforman cuando vas a perderla por haber sido golpeado. También puedes elegir uno de los tres tipos de arma. La Magia de las Estrellas te dará bolas de fuego que vuelan alto y bajo. La Magia de la Luna va dando vueltas. La Magia del Sol puede ser guiada, y es la más poderosa. Cada una de ellas tiene un claro propósito, y más o menos la misma fortaleza. Aunque la Magia del Sol es la más cara, no es necesariamente la mejor. No pierdas de vista algunos objetos que no pueden ser comprados, como las vidas extra. Wardner es uno de los juegos más difíciles de cuantos están disponibles para la consola Mega Drive; ¡requiere movimientos muy precisos y una perfecta coordinación!

Nivel 1: El dragón esmeralda

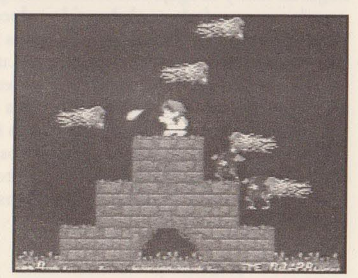
◆ No hay barra de energía en Wardner: ¡un solo impacto y estás muerto! La capa funciona esencialmente como una vida extra, porque te

permite recibir un golpe. Si posees la capa, el hilo y la aguja, podrás soportar tres impactos antes de perecer. Asegúrate de coger estos valiosos objetos a la más mínima oportunidad que tengas.



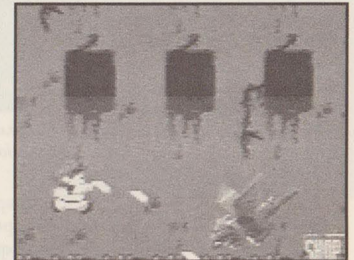
Ve hacia la derecha y abajo mientras saltas para deslizarte sobre estas plataformas que llevan a la capa.

- Tienes tres formas de coger la primera bolsa de oro. La primera, cayendo y presionando la palanca de mandos hacia la izquierda para llegar hasta ella. La segunda, saltando a la plataforma de la derecha para luego saltar hacia atrás y coger el oro que queda a la izquierda. La tercera, por la izquierda. Agáchate y pulsa el botón de salto mientras presionas Abajo y Derecha; salta y deslízate sobre las dos plataformas. Hay algunas áreas que puedes atravesar de esta forma.
- Saltando al vacío a la izquierda de los cañones (o a la derecha del tercer Terragon con capa) recibirás 300 puntos de oro.
- Para esquivar las bolas de fuego disparadas por los cuatro cañones (dos a cada lado), sube a lo alto de la planta y luego salta por encima de la bola de fuego y hacia el siguiente escalón. Quédate sobre él para esquivarla. Después de que el cañón del extremo superior izquierdo haya disparado, salta y coge la bolsa de oro.
- Deslizándote por el lugar que ha dejado el cañón del extremo superior derecho recibirás 1.000 puntos.
- Cuando alcances lo alto del puente de ladrillos, surgirán seis bolas de fuego y se transformarán en calaveras flotantes. Ve con mucho cuidado al dispararles, porque si fallas, puede que no tengas ocasión de intentarlo de nuevo. Elimina primero a la de la izquierda y luego vuélvete hacia la derecha para destruir, una por una, todas las demás.



Preocúpate de no malgastar tu primer disparo. Quizá no puedas efectuar el segundo.

- Cuando estés subiendo por el arco con plantas, sitúate en la primera, de tal forma que tu cabeza esté cerca del segundo ladrillo a su izquierda, y luego salta hacia la segunda planta. Dirígete hasta el tercer ladrillo a la izquierda de la segunda y tercera planta, luego hasta el cuarto de la cuarta y el quinto de la quinta. Desde la última planta, acércate tanto como puedas al suelo, sin caerte.
- Cuando estés utilizando el murciélago con un anillo que cruza la grieta de fuego, espera a que el siguiente vuele hasta lo alto de su camino y recibirás 1.000 puntos extra.
- Cuando estés luchando con el enemigo final (el dragón esmeralda), salta al disparar para que tus bolas de fuego surtan mayor efecto. No te alejes demasiado del dragón, o éste se deslizará hacia ti; quédate cerca de él para esquivar sus bolas de fuego mientras tú disparas las tuyas.
- En la tienda tendrás un minuto para decidir qué comprar. Lo más importante es comprar un objeto que mejore el potencial destructivo de tu arma. Hazte con la Magia de la Luna si te lo puedes permitir. Con el dinero que te quede, adquiere la capa, el hilo y la aguja.

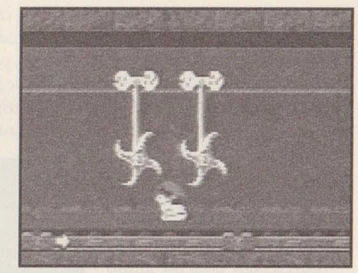


Si te apartas de este dragón, te perseguirá. Colócate cerca de él y dispara sin cesar.

Nivel 2: Kaja

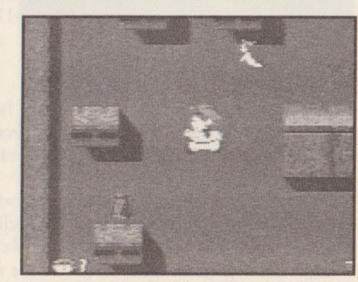
- Los murciélagos volarán en círculos y luego volverán al techo durante unos segundos, para repetir el vuelo circular enseguida.
- Las flechas que hay a los pies de las cintas transportadoras te indican en qué sentido se mueven éstas.
- Tras el primer grupo de cintas transportadoras, tendrás que agacharte mientras caminas para esquivar las cuchillas amarillas que dan vueltas por encima. Fíjate en cómo se mueve la cuchilla y determina su punto medio. Luego camina hacia ella en ese momento y agáchate. Después de que la cuchilla haya pasado sobre tu cabeza, levántate y aléjate rápidamente de su alcance. Cuando estés haciendo esto en una cinta trans-

portadora, debes saltar detrás de la cuchilla mientras se aleja de ti, y agacharte en el último segundo, cuando cambie de dirección y pase sobre tu cabeza.



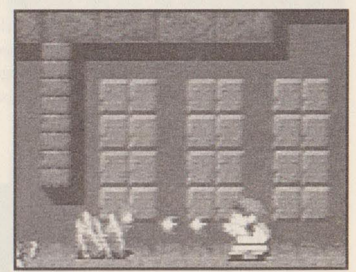
¡Estas cuchillas giratorias son los obstáculos más difíciles de todo el juego!

- A la izquierda de las primeras cuchillas giratorias hay un área excelente para hacerte con algo de dinero. Utiliza el espacio que se abre entre la última cuchilla y el muro de la izquierda para caminar adelante y atrás, saltando y disparando a la vez. Los pájaros continuarán apareciendo mientras hagas esto, pero vigila el tiempo que te quede, porque necesitarás dos minutos para terminar el resto del nivel desde aquí.
- El único momento en que las calaveras que se forman a partir de una nube son peligrosas, es precisamente cuando se están condensando. Debes colocarte sobre la plataforma en la que se forman y saltar de ella rápidamente antes de que aparezca la primera calavera.
- Cerca del final de este nivel tendrás que agacharte bajo dos cuchillas, y disparar a los murciélagos. A la derecha hay un grupo de pequeñas plataformas que llevan al enemigo final. Salta sobre las cuatro y déjate caer cuidadosamente hacia el lado derecho, apartándote del muro. En la plataforma que hay abajo encontrarás un hada que se moverá cerca de tu cabeza y te protegerá de los disparos dirigidos a ti.
- Desde donde está el hada puedes dejarte caer hasta alcanzar la plataforma con 4.000 puntos. Camina por toda la plataforma para encontrar los puntos ocultos. Aún mejor es la capa que hay debajo, en el lado izquierdo, pero no podrás alcanzarla si no estás sobre



Después de coger el hada ve a por la capa, pero elige cuidadosamente tu camino.

esta plataforma. Desde el hada, salta sobre las dos plataformas (hacia la plataforma izquierda), luego déjate caer por el lado izquierdo y hasta la plataforma que hay abajo de todo. Desde allí, déjate caer nuevamente por el lado izquierdo, y luego por el derecho de la próxima plataforma para alcanzar la capa.

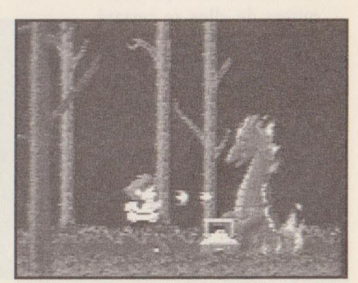


Esta hermosa araña se convertirá muy pronto en un escarabajo aún mayor. Dispárale al cuerpo.

- ¡Ajá! ¡Es Mia! Dispara al débil dragón volador para ayudarla a escapar. Espera un minuto... ¡Oh, no! Mia tiene que fijarse mejor en lo que come. Con una buena arma mágica puedes destruirla antes de que tenga la oportunidad de convertirse en una enorme araña. De lo contrario, tendrás que disparar constantemente mientras retrocedes para esquivar las llamaradas que escupe. Con el arma básica serás capaz de lograrlo justo antes de alcanzar el muro de la derecha. Dispárale al cuerpo, por encima de la cabeza.

Nivel 3: El dragón de fuego

- Cuando te acerques a las plataformas que descienden por la grieta de fuego aparecerá una abeja con cara de pocos amigos. Intenta dispararle mientras esté volando bajo, de forma que puedas coger los zapatos que deja atrás y que te permitirán dar un super-salto.
- La segunda abeja aparecerá cuando llegues al saliente que hay sobre las dos columnas. Coge los zapatos y salta hacia la izquierda o



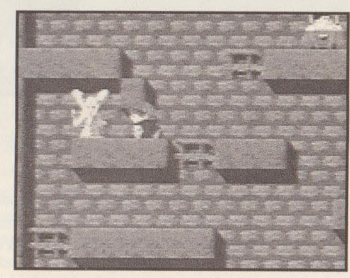
Este dragón lanza esferas de cristal. Va alternando las que vuelan alto y las que vuelan bajo.

la derecha de la plataforma de arriba, porque no puedes atravesarla.

- Los hombres de piedra que salen del suelo requieren muchos disparos rápidos para ser destruidos. No ceses de disparar mientras caminas por el área.
- El enemigo final es un dragón que sale del suelo y que arroja esferas verdes de cristal, que vuelan alto y bajo. Concéntrate en esquivarlas y dispara rápidamente. Tus bolas de fuego harán daño al dragón, tanto si le das en la cabeza como en el estómago.

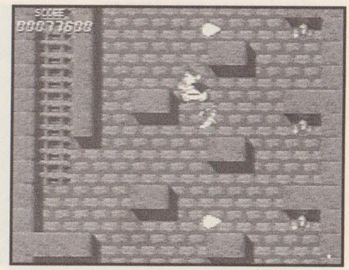
Nivel 4: Tagoum

- Si quieres empezar con un hada, sube por la plataforma de la izquierda. Podrás llegar hasta la plataforma en la que descansa el hada utilizando la escalera de la derecha, apoyándote luego contra el muro con el pequeño agujero y deslizándote por él (pulsa Abajo e Izquierda mientras saltas).



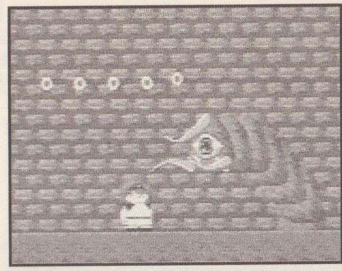
Deslízate por este pequeño agujero para conseguir la protección del hada.

- En el extremo inferior derecho del inicio de este nivel hay tres largos salones. Cuando entres en cualquiera de ellos se cerrará una puerta detrás de ti. Si accedes al de abajo del todo, escucharás los lamentos de una criatura. Si entras en el del centro, tendrás que luchar con un monstruo para escapar.
- En el extremo superior izquierdo del área hay un dragón volador. El pasaje que hay encima de él contiene 3.000 puntos extra que no pueden verse desde fuera, y que puedes recoger caminando por el interior.



La escalera de la izquierda lleva a un callejón sin salida. ¡No hay atajos en este juego!

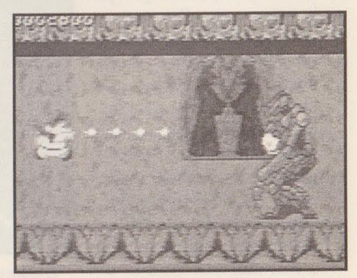
- Tendrás que subir por muchas plataformas dificultosas mientras esquivas o luchas con varios monstruos, antes de alcanzar al enemigo final. El enemigo final es una serpiente con un solo ojo que dispara una esfera. La esfera se divide en cinco, de menor tamaño, que caen sobre ti. Salta y dispara contra el ojo mientras esquivas las esferas en cuanto aparezcan. Quedándote debajo de la de mayor tamaño, un poco desplazado hacia la derecha o la izquierda, evitarás recibir un solo impacto.



Quédate a la izquierda o a la derecha de la bola de fuego central para evitar ser golpeado cuando las otras caigan.

Nivel 5: Grocko

- Cuando cruces las primeras plataformas que se hunden sobre esta zona, tendrás que saltar para esquivar los pinchos que aparecen a medida que la plataforma sobre la que estés descienda.
- Cerca del inicio encontrarás dos antorchas. Debajo de ellas verás un reloj (que te dará más tiempo para terminar el nivel) y una vida extra. Por supuesto que buscarlas puede costarte la vida si caes sobre las antorchas, así que salta por encima, baja por los escalones de la izquierda, colócate en el escalón inferior, y mientras pulsas Abajo y Derecha, mantén presionado el botón de salto. También recibirás 1.000 puntos extra cuando entres a un costado del escalón.
- El enemigo final de este nivel se forma a partir de un

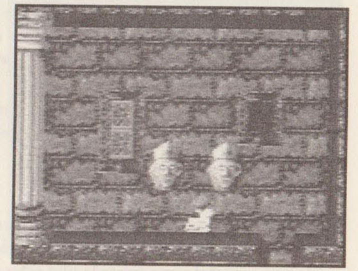


La esfera amarilla que hay en el pecho del enemigo final es su punto débil.

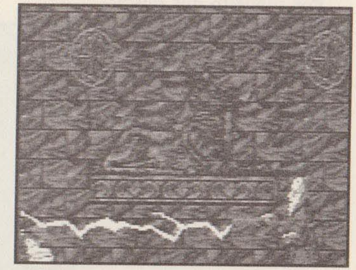
remolino de rocas. La esfera amarilla que hay en su pecho es su punto débil. Dispara pequeños círculos amarillos que se mueven hacia ti y que puedes esquivar fácilmente si saltas por encima de ellos o te agachas. El mayor peligro es ser tocado por el monstruo de piedra cuando se acerca, atrapándote en el muro de la izquierda. Dispara tan rápido como puedas. Con el Poder del Sol, la Luna o las Estrellas será más fácil.

Nivel 6: Wardner (¡El final!)

◆ En este nivel empezarás atravesando habitaciones con varios enemigos. La primera sala está vacía, pero la segunda es muy difícil. Tres cabezas de faraón dan vueltas sobre sí mismas mientras se mueven de izquierda a derecha. La técnica para superarlas es la misma que la empleada para pasar por las cuchillas amarillas de los primeros niveles: tendrás que agacharte y levantarte sólo para desplazarte rápidamente cuando haya vía libre. Las dos habitaciones siguientes contienen monstruos que ya has visto antes. Pero eso no es todo; tienes que recorrer un pasaje estrecho y luego encontrar el camino que lleva a otro grupo de habitaciones, dos veces. Cada habitación tiene un enemigo que te resultará conocido. En la primera del segundo grupo de habitaciones, y en cuanto accedas a ella, muévete hacia la esquina derecha y dispara a la izquierda.

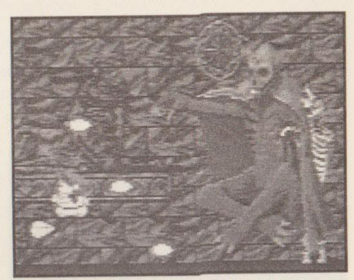


Utiliza aquí la misma técnica que te ayudó a superar las cuchillas giratorias.



Durante la primera fase del ataque de Wardner, agáchate para esquivar los rayos y salta sobre las esferas.

◆ Wardner te espera al final del tercer grupo de habitaciones. Este juego es uno de los más difíciles que hayas visto, con muchos obstáculos y extrañas maniobras que realizar, pero nada es comparable al tal Wardner. Al principio moverá su varita hacia abajo, lanzando un rayo hacia la izquierda; exactamente hacia donde estás. Agáchate para esquivarlo, y luego salta sobre las esferas de cristal que te arrojará. ¡Ésta es sólo la primera fase de su ataque, y no es corta! Durante la segunda fase, Wardner aumenta de tamaño (ocupando un tercio de la pantalla) y dispara bolas de fuego que se agrupan a tu alrededor formando un triángulo con un agujero a la izquierda. Debes saltar a través de ese pequeño agujero, y pronto, para poder evitar el rayo láser que Wardner disparará a la zona central inferior del triángulo. También puedes dar el salto antes de que el triángulo se forme por completo. Si consigues hacerlo dos veces seguidas, salvarás a Mia. Como recompensa por tus esfuerzos, verás una corta secuencia de animación y la lista de títulos de crédito.



Para evitar que te frían debes saltar por el agujero que hay en este triángulo. ¡Calcular bien el tiempo es crucial!

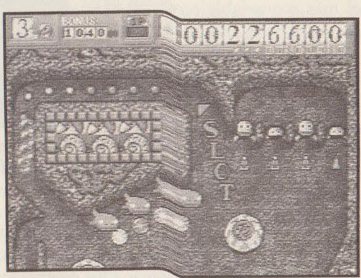
MINI ESTRATEGIAS

ESTRATEGIAS BÁSICAS PARA ALGUNOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

DINOLAND

De Renovation

¡El «pinball» llega a la Mega Drive! A pesar de la gran cantidad de videojuegos que invaden los salones recreativos, las tradicionales máquinas del millón siguen obteniendo buenas recaudaciones. Dinoland recupera el estilo de uno de dichos millones y lo mezcla con una aventura prehistórica repleta de áreas extra; cada vez que entras en una de ellas, la máquina cambia, siendo sustituidas las palancas por criaturas y otros gráficos.



Dispara a la bola y métela en la máquina para probar tu suerte con los puntos extra.

Hay mucha gente que no descubre la estrategia a seguir en una partida de «pinball» hasta que no ve jugar a alguien que sabe cómo mover la bola y para qué. «Cogerla», por ejemplo, es esencial para lograr puntuaciones altas. Eso se hace manteniendo erguida la palanca mientras la bola se desliza por ella, de tal forma que pueda lanzarse en el momento apropiado para que vaya a donde tú quieres. Dependiendo de la parte de la palanca sobre la que se encuentre, la bola saldrá disparada hacia la izquierda, la derecha, o en línea recta hacia arriba.

En Dinoland el objetivo consiste en tumbar a todas las criaturas, de tal forma que puedas entrar en nuevas zonas. Podrás recoger muchos puntos y bolas extra (incluso podrás jugar con varias a la vez) al lanzar la bola hacia la exclusa que está en el extremo superior izquierdo del primer sector. Cuantas más veces lo hagas, más posibilidades tendrás de obtener increíbles puntuaciones.

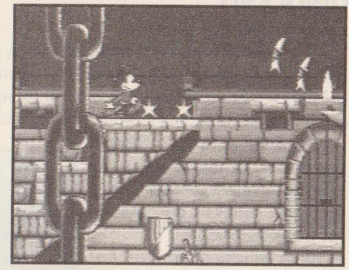
FANTASÍA

De Sega

Mickey Mouse vuelve a la Mega Drive en su segunda aventura (recordemos que Castle of Illusion fue la primera). En ella controlas, naturalmen-

te, a Mickey, sin duda el roedor más famoso del planeta. Bien; tu maestro te ha encargado cuidar de su partitura, pero cuando te duermes, un ciclón que viene del Monte Pelado coge las notas que están escritas en ella y las esparce por varias regiones. A través de tus sueños en la tierra de Fantasía, deberás recuperar las notas y devolverlas al maestro para que la orquesta pueda tocar.

Hay cuatro niveles que completar. Cuando juegues en el modo fácil («Easy»), que es el más aconsejable en tus primeras partidas, necesitarás coger tres notas de Water World, cinco de Earth World, siete de Air World y nueve de Fire World. Tras hacerte con la cantidad de notas requerida en cada mundo, deberás buscar la salida hacia el siguiente. En el momento en que cojas una nota, tu personaje parpadeará y será invencible durante unos segundos.

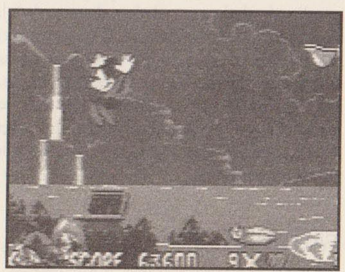


Salta y ataca a la primera escoba que hay al pie de la escalera, y luego coge los objetos extra.

Hazte con puntos mágicos saltando sobre los libros voladores; así tendrás poderes para eliminar a los enemigos difíciles de esquivar. Necesitarás más magia aún en los últimos niveles; ahorra toda la que puedas. No te olvides, por otra parte, de recoger las estrellas para incrementar tu número de corazones, que te proporcionarán la energía necesaria para seguir con vida.

Las puertas de madera llevan a habitaciones donde hay muchos objetos interesantes que coger. Podrás seguir en este tipo de habitaciones (en el juego son llamadas «bonus rooms») hasta que seas tocado por un enemigo. Las hadas te llevarán a otras partes del mismo mundo.

Para eludir a tus adversarios utilizando magia, puedes recurrir al famoso Bounce Attack de Mickey Mouse (como



Utiliza los cofres del tesoro para repetir el área y aumentar tu número de vidas.

en Castle of Illusion): se hace pulsando Abajo en la palanca de mandos, mientras saltas sobre un enemigo.

Existen muchas estrategias efectivas que utilizar en «Fantasía». Cada nivel tiene distintas subfases, algunas de ellas realmente difíciles. Aunque no sea divertido precisamente, puedes pasar por el mismo tramo del nivel una y otra vez hasta que hayas cogido las notas necesarias para acceder a la siguiente fase. Fíjate en el segundo de los increíbles secretos para este juego, unas líneas más abajo.

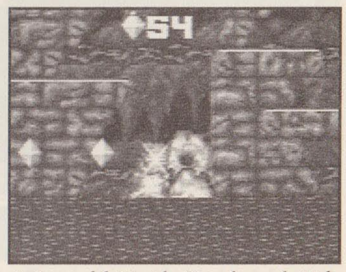
Secretos Increíbles - Energía y puntos: en el primer nivel puedes coger unos cuantos puntos y energía extra (estrellas). Déjate caer hasta el extremo inferior y entonces ve hacia la derecha para encontrar la primera escoba andante. Retrocede hasta las escaleras y salta sobre la escoba. Luego podrás coger todos los objetos que aparezcan.

Secretos Increíbles - Vidas y magia: en Water World puedes conseguir el máximo número de vidas y magia. ¿Cómo? Camina hacia la derecha hasta alcanzar las plataformas. En la del extremo superior, que está detrás de una planta, encontrarás una nota (la cual te proporcionará una vida extra). Hazte con ella y encamínate hacia la derecha, donde encontrarás un libro mágico volador (que vale realmente la pena coger) y un cofre. Entra en dicho cofre y volverás a la zona de las plataformas; sube por ellas, coge otra vez la nota, y repite el proceso hasta que obtengas el máximo de vidas y magia.

FATAL REWIND

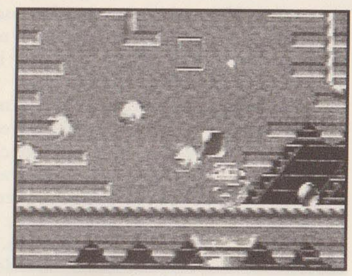
De Electronic Arts

Este adictivo juego de plataformas fue editado originalmente para Commodore Amiga bajo el nombre de The Killing Game Show. La conversión a la Mega Drive es perfecta, sólo se ha eliminado la espectacular secuencia animada de introducción. Psygnosis, la editora original, es muy conocida por sus juegos trepidantes. ¡Y Fatal Rewind no es una excepción! Tener reflejos rápidos y pensar ágilmente son los dos requisitos necesarios para sobrevivir en la partida.



Apártate del Líquido Mortal para la Vida Orgánica o... ¡morirás!

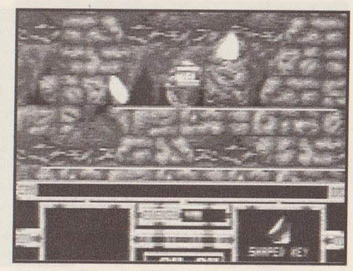
La historia es similar a la de *Perseguido*, la película que protagonizó Arnold Schwarzenegger y que se basó en un relato de Stephen King. Tú eres uno de los participantes de un concurso holográfico futurista. Empiezas cada nivel al principio del Foso de la Muerte («Pit of Death»); el objetivo consiste en llegar hasta la salida y coger armas, energía y llaves por el camino. Cada llave tiene la forma adecuada para casar con una sola puerta, lo que añade mayor emoción al juego. Parece divertido hasta que te das cuenta de que un líquido sale por debajo de ti. Se trata de un fluido letal llamado Deadly to Organic Life Liquid (DOLL, o líquido letal para la vida orgánica), y no se detendrá ante nada, así que mejor será que vayas deprisa. Por si esto no fuera suficiente, también están las Hostile Artificial Life Forms (HALFs, o formas hostiles y artificiales de vida), que son esferas brillantes, de distintos tamaños y con pautas de movimiento también distintas. Cada vez que terminen un ciclo desaparecerán, pero si te adelantas y las destruyes todas quedará un corazón flotando en el aire que te proporcionará energía.



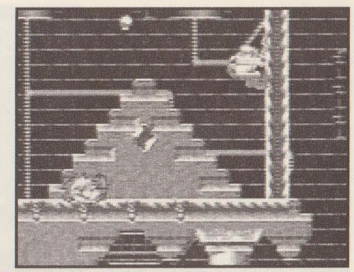
Las Formas de Vida Artificial Hostiles atacan en formaciones previsibles.

Para añadir otra dimensión a este ya de por sí complejo juego, tras perder una vida podrás ver una secuencia donde se mostrarán tus últimos pasos. Pulsando A acelerarás la escena, y si presionas sobre cualquiera de los mandos del joystick, volverás a tener el control de la partida.

El que nos ocupa es, sin duda, un juego donde el uso de la estrategia y los reflejos están perfectamente equilibrados. La clave para sobrevivir consiste en aprenderse el itinerario de cada fase; tanto es así que quizá querrás hacer un mapa. Sobrevivirás con mayor facilidad si sabes a qué puerta corresponde cada llave. La mayoría de los Oráculos contienen información poco aprovechable, aunque divertida. Seguro que descubrirás armas útiles si te apartas de tu camino... ¡pero cuidado con el líquido! Cuando veas el final (un muro, aparentemente un callejón sin salida), asegúrate de haber destruido a todos los enemigos cercanos antes de entrar. De lo contrario, cuando toques el muro y empieces a subir serás eliminado.



Puede ser difícil encontrar la llave correcta para la puerta correcta.

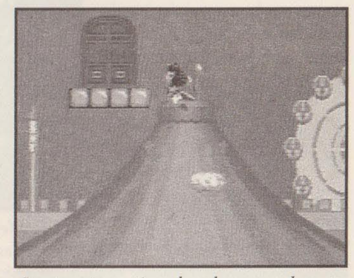


La puerta parece un callejón sin salida. Cuando saltes hacia ella, subirás automáticamente.

MARVEL LAND

De Namco Hometek, Inc.

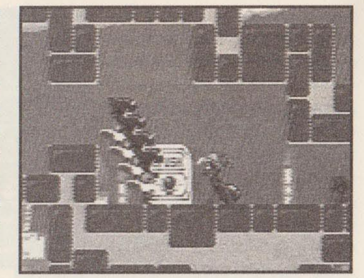
Marvel Land era un pacífico parque de atracciones construido en honor al Rey Coni por los súbditos de su reino. Siguió siendo pacífico hasta que su inspirador se marchó y el malvado Rey Mole preparó un ejército para conquistarlo. Cuatro hadas fueron designadas para custodiar cada reino del parque, pero Mole utilizó su poder para atraparlas en esferas de cristal. Una doncella de la Princesa Wondra escapó y consiguió llegar a las afueras del parque para encontrarte. Por cierto, tú eres el Príncipe Talmit, el último de la dinastía Coni, y la última esperanza de Marvel Land.



Las puertas están colocadas normalmente por encima de las nubes.

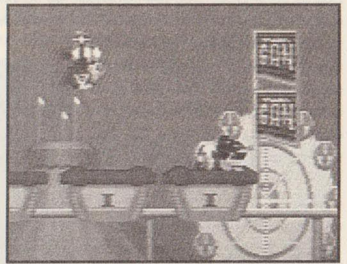
El desarrollo del juego es similar al del popular Super Mario Bros., con plataformas, objetos ocultos y túneles secretos. Tu primera táctica a la hora de atacar puede ser saltar sobre los enemigos, fulminándolos al instante. De vez en

cuando encontrarás la Spirit Tail, que convoca a una armada de espíritus para acompañar a tu personaje. Podrás usar el Spirit Tail Whip Attack para atacar a tus enemigos en un círculo mortal, o el Spirit Swing para utilizar el último de los espíritus como si fuera una escalera. Cogiendo todos los objetos marcados con una L, podrás añadir nuevos espíritus al grupo. Otro importante elemento es el ala, que te permite saltar mucho más alto y volar por un momento en el aire; aunque el que te proporcionará mayores ventajas es el objeto marcado con una S, que aparece junto a una bandera y te concede una vida extra. Por otra parte, el sistema de códigos de acceso te permite continuar la partida donde la dejaste.



Ataca a los enemigos con el látigo para destruirles, pero mantén las distancias.

A diferencia de otros programas, los enemigos que aparecen al final de cada nivel te retarán a que participes en un juego de azar. El primero es el tradicional Piedra, Papel y Tijera; cuando tengas que participar, fíjate en las manos que surgen en la parte inferior de la pantalla. Si la tuya es más fuerte que la de tu enemigo, podrás golpear al Gran Cóndor al pulsar un botón. En caso de que parezca que vas a perder porque tu mano es menos fuerte que la de tu oponente, utiliza los mandos para bloquear el ataque. Si ganas, conseguirás liberar a la primera hada de su esfera de cristal. Los otros desafíos que deberás superar son variados, incluyendo un juego de concentración y la destrucción del mayor número posible de globos.



No puedes saltar sobre el último grupo de señales de la montaña rusa, así que agáchate por debajo del grupo.

Tras derrotar al enemigo final de cada fase entrarás en la Namco Light Parade, un «bonus round» donde para aumentar tu puntuación debes recoger las estrellas que caen del cielo. Recuerda que al saltar en las camas elásticas podrás hacerte con los astros más lejanos antes de que se rompan, gracias a lo cual aún lograrás unos puntos extra.

Cuando sea el turno de las plataformas móviles y saltes sobre ellas, asegúrate de llevar al Príncipe Talmit en línea recta hacia abajo. Si te mueves de un lado a otro mientras desciendes, sólo conseguirás que pierda pie y que al tocar el suelo caiga en el foso.



El primer enemigo final prefiere jugar a Piedra, Papel y Tijera.

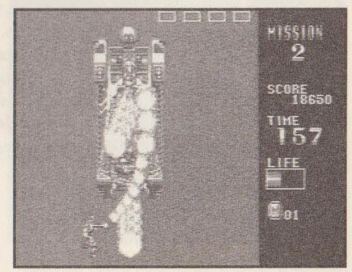
Al final de la primera montaña rusa hay un signo doble que puede esquivarse saltando por encima de él. Si simplemente quieres evitar que te haga daño sin arriesgar nada, agáchate.

Los pasajes secretos hacia otros niveles tienen la forma de puertas dobles. Normalmente los hallarás en una de las nubes, o en una plataforma que esté cerca de ellas. A menudo se requieren las alas para llegar a las puertas; las verás cerca de las plataformas más altas.

MERCS

De Sega

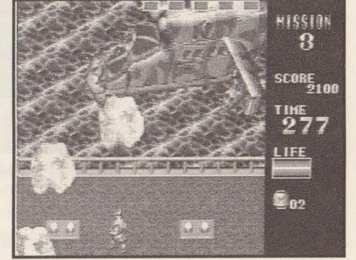
Nos hallamos ante otro éxito de los salones recreativos adaptado a la Mega Drive. Mercs es pura acción militar, con muchas armas que tomar y enemigos a los que abatir. El argumento es simple: el presidente ha sido secuestrado por un grupo terrorista y tú eres un valioso miembro del equipo anticriminal de mercenarios, que recibe el nombre del juego. Así pues, debes infiltrarte en la base enemiga y rescatarle.



Esquiva las llamas y destruye los misiles mientras luchas con este enemigo final.

En cada nivel hay cajas de metal que, al ser destruidas, revelan los objetos que proporcionan mayor potencia destructora a tus armas, restitución del nivel óptimo de energía, misiles y vidas extra. Puedes optar entre jugar en la versión arcade tradicional, siempre con el objetivo de localizar al presidente, o bien en el Modo Original, más parecido a una aventura.

En el Original sólo dispones de una vida al comenzar la partida, pero en las tiendas de campaña encontrarás nuevos soldados que se unirán a ti y que poseen armas muy potentes. Podrás cambiar al miembro del equipo que manejas en cualquier momento de la partida, pero no por ello debes dejar de fijarte en quién está al mando cuando encuentres un objeto. Por ejemplo, si un soldado necesita energía y ves comida por el camino, selecciónale a él para que la coja.



Este helicóptero aterrizará, y de su interior surgirá una gran tropa de soldados.

Cuando aparezca un enemigo de final de fase, verás una serie de barras en la parte superior de la pantalla (salen del lado derecho). Estas barras representan la cantidad de energía que le queda a tu adversario, y disminuirán cuando le dispares. Cada uno de los monstruos tiene una rutina de comportamiento específica en su ataque, disponiendo al mismo tiempo de un gran armamento. Concéntrate en esquivar el fuego enemigo mientras tú das la réplica; no perderás una sola vida si no eres alcanzado... pero no es siempre fácil esquivar todas las balas.

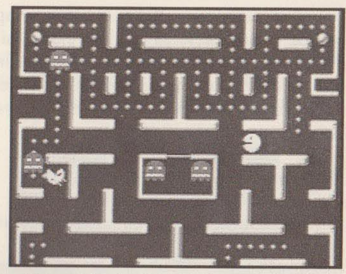
Cada arma dispara siguiendo una pauta y un nivel de intensidad determinados. Algunas son más efectivas con unos enemigos que con otros; la Flame Thrower, por ejemplo, es una de las más poderosas, pero su alcance es pequeño. La Spread Gun (de color verde) da unos resultados excelentes, que mejoran cuando se aumenta su capacidad; arroja balas destructivas en todas direcciones.

MS. PAC-MAN

De Tengen

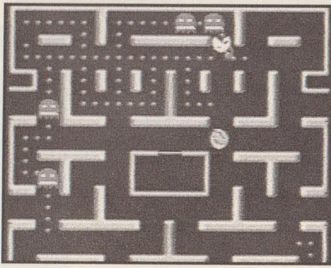
El clásico de las máquinas recreativas ha llegado por fin a la Mega Drive, pero a diferencia de otros juegos del mismo tipo, éste ha sido mejorado.

Lo más notable es que los gráficos superan ampliamente los de la máquina original, existiendo un efecto tridimensional desde la pantalla de presentación hasta las escenas de animación intermedias que hace más agradable la partida. Para añadir interés, se han realizado otros cambios de importancia. Se han incorporado muchos laberintos nuevos, incluyendo opciones para versiones mini, grande, extraña y arcade. Puede cambiarse el nivel de dificultad de normal a fácil y de difícil a enloquecedor. Otra gran opción es la de «Pac Booster», que te permite darle a Ms. Pac-Man lo necesario para esquivar con mayor facilidad los malvados fantasmas. Y por si todo esto no fuera suficiente para que la señora Pac-Man se sintiera orgullosa, también se ha añadido una opción de dos jugadores, gracias a la cual ambos pueden participar simultáneamente en el mismo laberinto (el otro jugador es muy parecido al Pac-Man de los videojuegos y los dibujos animados). Por otro lado, puedes seleccionar cualquiera de los primeros siete niveles para empezar la partida.



La opción de dos jugadores multiplica al menos por dos la diversión de este cartucho.

La estrategia es un tema espinoso con Ms. Pac-Man en mente, porque no hay rutinas de comportamiento sobre las que trabajar, como no las había en el Pac-Man original. Esto es, en el fondo, una ventaja, como reconocerán los muchos usuarios del primer Pac-Man que se hartaron de él tras aprenderse los movimientos típicos de todos los enemigos. En Ms. Pac-Man, el juego cambia cada vez. Básicamente, la mejor estrategia consiste en olvidarte de coger las esferas de energía hasta que realmente las necesites, desplazándote



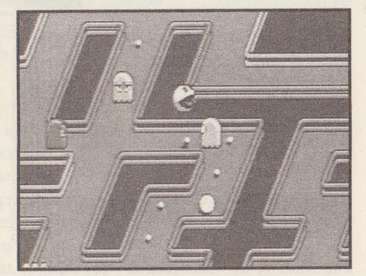
Coge una «Power Pill» y luego persigue a los fantasmas antes de que vuelvan a ser mortíferos.

por zonas cercanas a ellas para tener siempre un recurso si te rodean. Los puntos te proporcionarán vidas extra, así que intenta comerte el mayor número de fantasmas posible tras coger la esfera de energía. ¡El primero sólo vale 200 puntos, pero después llegan a 400, 800 y 1.600! Las frutas saltarinas son realmente valiosas en los niveles avanzados.

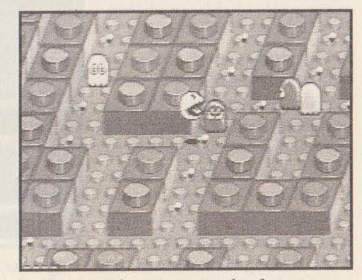
PAC-MANIA

De Tengen

Otra conversión de los salones recreativos, aunque ésta no ha tenido nunca la ocasión de convertirse en un clásico. A pesar de todo, se trata de un gran programa que cualquier Pac-Maníaco amará. En lugar de la perspectiva a vista de pájaro de los anteriores Pac-Man, este videojuego utiliza una rutina gráfica frontal y tridimensional, con la que es un poco más difícil ver venir a los fantasmas. ¡Claro que ahora puedes saltar por encima de ellos! Tengen ha tomado la inteligente decisión de añadir unos cuantos ingredientes nuevos a Pac-Mania, similares a los de Ms. Pac-Man (ver el comentario previo): no hay opción simultánea para dos jugadores (que hubiera sido muy confusa con el efecto de «zoom», durante el cual ambos hubieran estado en la misma zona), pero el «Pac Booster» y los niveles de dificultad sí han sido incluidos. La estrategia a seguir en Pac-Mania y en Ms. Pac-Man es muy similar. Lee el comentario anterior para mayor información.



Hay distintos gráficos para cada nivel. Algunos son parecidos al Lego, otros parecen de neón.

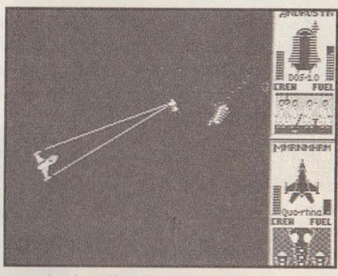


Si no puedes esquivar a los fantasmas corriendo, ¡prueba a saltar sobre ellos!

STAR CONTROL

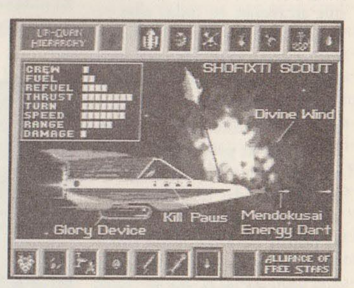
De Ballistic

Además de haber ganado muchos premios por sus excelentes posibilidades de juego y unos igualmente excelentes gráficos, Star Control destaca por ser el primer programa de 12 Megas para la Mega Drive. Esta gran cantidad de memoria ha sido utilizada inteligentemente con la finalidad de presentar unos gráficos impresionantes y un sonido espléndido, haciendo de esta batalla espacial para uno o dos participantes un reto irresistible. Star Control tiene dos modos de juego: puedes planificar estratégicamente tu conquista del universo mientras intervienes en batallas para dominar territorios, o bien participar directamente en completamente absurdas, aunque entretenidas, luchas frente a frente. Ya juegues contra un amigo o contra el ordenador, las batallas involucrarán a dos ejércitos o navíos rivales (cada uno de ellos con sus propias debilidades), que se encontrarán en una zona abierta del espacio para dispararse hasta que uno de ellos estalle. Tras hacer la selección, serás informado de los objetivos de tu misión.



En las batallas, lo más importante es la nave que hayas escogido. Estudia bien los modelos y selecciónalos cuidadosamente.

Cuanto más sepas sobre cada nave de ambos equipos, más probabilidades tendrás de sobrevivir y vencer. Puedes leer las Alien & Starship Specifications incluidas en el juego para estudiar a fondo las características de las naves, pero utilizar el mismo programa (en su modo de prácticas) para descubrirlas resulta más divertido. Pulsando C observarás una impresionante secuencia de animación con todo



Los 12 Megas de memoria han sido eficazmente empleados en los gráficos de las naves.

tipo de datos: tamaño, velocidad, rango, capacidad de almacenamiento, combustible y muchas cosas más.

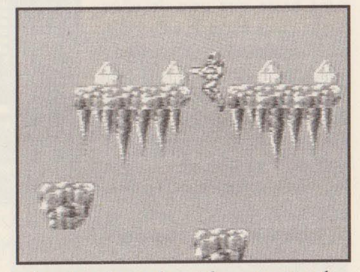
TURRICAN

De Ballistic

Parece una máquina recreativa y suena como una máquina recreativa. ¡Es Turrican! ¡Y si estás buscando un desafío (un desafío total), este juego es para ti! Cinco enormes mundos, con más de 1.300 pantallas que merecen ser vistas, son divididos en trece niveles. Incluso con toneladas de vidas y energía extra ocultas lo pasarás realmente mal tratando de llegar al final. ¡Posiblemente se trate del juego más difícil hasta ahora visto para la Mega Drive! Tú representas a Turrican, un guerrero metalizado con la misión de explorar y reclamar la lejana colonia espacial de Alterra, que está invadida por mutantes muy peligrosos. La mayoría de los mundos del juego poseen enormes áreas que atravesar; en todas ellas se te permite moverte en la dirección que quieras. Hay muchos bloques ocultos en cada nivel, llenos de suficientes «power-ups» para mantenerte con vida. Asegúrate de practicar el movimiento «Buzzsaw», que se realiza pulsando la palanca de mandos hacia abajo y pulsando el botón B (aunque de todas maneras, tienes cuatro armas que utilizar mientras te deslizas por el suelo). Podrás aprovecharte del «Buzzsaw» un total de tres veces por vida, así que ahórratelo para los enemigos del final de la fase.

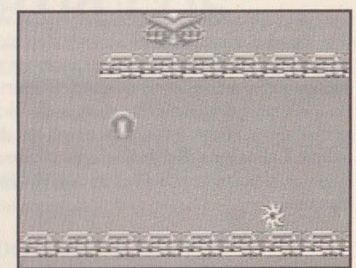


El ataque «Buzzsaw» es extremadamente efectivo contra este desproporcionado guardián.



Encontrarás muchas vidas extra situadas en las plataformas que hay por encima del resto del área.

Por cierto, el primero de ellos tiene la forma de un guantelete (usa el «Lightning Whip» para destruirle fácil y rápidamente). Puede que seas alcanzado por sus balas mientras le disparas con esta arma, pero seguro que resultarás menos herido que empleando otras.



Utiliza el ataque «Buzzsaw» para descender rápidamente de las plataformas y esquivar a los enemigos.

Para destruir a la enorme Mamá Pez utiliza el «Buzzsaw» y dispara mientras te mueves de un lado a otro de la pantalla.

El «Trash Master» acabará contigo si no le destruyes rápidamente. Utiliza cinco granadas para vencerle con facilidad. Después de que el «scroll» se detenga en el área siguiente, asegúrate de buscar un enorme bloque «power-up», y de disparar y esquivar a las arañas a cualquier precio. ¡Son muy peligrosas!

Secretos Increíbles - Un montón de vidas extra y «Power-Ups»: para ayudarte a superar el primer nivel, puedes encontrar una gran cantidad de «power-ups» y vidas extra en el cielo. El primer bloque oculto, con «power-ups» en su interior, lo encontrarás si caminas hasta el extremo izquierdo. ¿Vamos a por él? En lo alto de la montaña recibirás una vida extra, y luego irás hasta el borde, dispararás y hallarás el bloque. También deberás saltar para coger todas las cápsulas. Después, ve en línea recta hacia la derecha hasta alcanzar la parte inferior de una estructura metálica similar al cohete del área anterior. Subirás por otra estructura, aún mayor, y desde arriba llegarás al centro de un conjunto de plataformas. Dispara sobre esta zona para encontrar más bloques, salta desde el lado izquierdo, y aterriza en otro bloque pequeño. Tendrás que mantener presionado el mando izquierdo del controlador casi todo el rato, soltándolo únicamente durante medio segundo para dejarte caer en el bloque. Si fallas, podrás subir otra vez e intentarlo de nuevo. Desde el bloque salta hacia la izquierda para seguir subiendo. En el extremo superior encontrarás dos plataformas con dos vidas extra en cada una de ellas. Ve hacia la izquierda, donde hallarás una vida extra más y cuatro «power-ups», vuelve a la derecha y continúa donde lo dejaste. Tras acabar con el primer enemigo del final de la

fase, esa especie de guantelete, conseguirás más vidas extra y «power-ups» si te desplazas un poquito hacia la derecha. Allí, salta sobre una alta estructura metálica (que acaba en punta) y ve hasta otra construcción que está un pelín más hacia la derecha. Mientras estés en esta segunda estructura, dispara para encontrar el segundo bloque oculto, y luego sube hasta lo más alto y vuelve a disparar; entonces, descubrirás tres nuevos bloques. Súbete a ellos para alcanzar una plataforma con 7 (!) vidas extra. Tras recogerlas, desciende y hazte con unos cuantos de los «power-ups» de los bloques.

SUPERTRUCOS

LOS SECRETOS MÁS INCREÍBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS

SHADOW DANCER
Ver el capítulo que empieza en la página 13.

SHINING IN THE DARKNESS
Ver el capítulo que empieza en la página 27.

SONIC THE HEDGEHOG
Ver el capítulo que empieza en la página 49.

SPACE INVADERS '91
Para seleccionar el nivel: en la pantalla de presentación pulsa A, C y luego Start. Mientras la imagen se desvanece, presiona tan rápido como puedas B, A y C. Aparecerá una opción para seleccionar el nivel por el que quieras empezar.

SPIDERMAN VS. THE KINGPIN
Ver el capítulo que empieza en la página 79.

STAR CONTROL
Ver las mini-estrategias de la página 159.

STORMLORD
Vidas extra: puedes conseguir nueve hombres extra en cualquier momento del juego. Para lograrlo, pulsa la tecla de pausa, luego A cuatro veces, C dos, B tres, C una, y A otra más. La combinación puede repetirse cuantas veces desees.
Tiempo extra: al igual que en el caso anterior, puedes obtener tiempo extra en cualquier punto del juego. Pulsa la tecla de pausa, luego B una vez, A tres, C una, Arriba tres, y finalmente A tres más. También puedes repetir la operación tantas veces como quieras.

STREETS OF RAGE
Ver el capítulo que empieza en la página 89.

STRIDER
Ver el capítulo que empieza en la página 99.

SUPER HANG-ON

Código para aumentar el dinero: entra el código 5FF3F540F33504 FFHWKJOMBJOFDU para empezar el juego con un buen montón de dinero.

SUPER VOLLEYBALL

Movimientos super poderosos: para golpear el balón con la fuerza necesaria para derribar a cualquier miembro del otro equipo, pulsa Abajo, A y B simultáneamente tras haber empezado el lanzamiento. Si lo que quieres es un saque realmente potente, pulsa A, B y Arriba al mismo tiempo.

SWORD OF SODAN

Paso secreto: consigue una puntuación alta y entra tu nombre en la tabla de récords utilizando las iniciales HINANP. Así, durante la partida, y si pulsas Start en el joystick 2, podrás pasar todos los niveles de golpe.
Pasa de nivel bebiendo una poción: ingiere cuatro pociones Etherium de golpe para saltar hasta el siguiente nivel.

TARGET EARTH

Para ser invencible: pulsa el botón Start en el joystick 2.
Continuar siempre la partida: al morir en cualquier nivel tras haber superado el primero, ve a la pantalla del menú de opciones y pulsa Start. Cuando salgas del menú podrás continuar la partida nueve veces. Cada vez que te queden menos de tres posibilidades de continuar, podrás repetir el truco.
Hacer que la pantalla de presentación dé vueltas: pulsa A y C mientras presionas Arriba y Derecha en la palanca de mandos.
¡Armas mejores!: en el nivel 1, vuela hasta la nave de guerra sin disparar a los enemigos que encuentres por el camino; luego, destruye el navío a 52 millas o más de la base. Tendrás 2.800 puntos, aunque sin arma extra hasta que empieces el siguiente nivel...

TECHNOCOP

Regeneración del nivel de energía: mientras estés en un edificio buscando a un criminal, pulsa la tecla de pausa y luego C diez veces, A cinco, B dos y A otras diez. Presiona Start para volver a empezar y escucharás la palabra «Techno Cop» tras pulsar C diez veces.

THUNDER FORCE III

Ver el capítulo que empieza en la página 109.

TOE JAM & EARL

Ver el capítulo que empieza en la página 119.

TURRICAN

Ver las miniestrategias de la página 160.

TWIN COBRA

Seleccionar nivel: pulsa Start para llegar a la pantalla de opciones de color verde. Luego presiona Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Start nuevamente. Podrás escoger cualquiera de los diez niveles cuando quieras empezar la partida.
Cómo aumentar increíblemente el poder de las armas: da inicio al juego y luego presiona la tecla de pausa, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Entonces, pulsa el botón A para que la acción continúe, momento a partir del cual dispondrás de un arsenal de tremenda potencia.
Más posibilidades de continuar la partida: puedes conseguir un máximo de 14 opciones para reemprender el juego pulsando Start con tal de acceder a la pantalla de presentación, y después A hasta que los catorce créditos aparezcan en la parte inferior de la imagen.
Número máximo de bombas: para reabastecer tu helicóptero de bombas, entra en el modo de pausa y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Luego presiona el botón B mientras reanudas la partida. Puedes repetir el truco tantas veces como gustes.
Ver la secuencia final: pulsa Start para acceder a la pantalla de presentación, luego Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, A, B, C y Start. La pantalla parpadeará y empezará la escena final.

VALIS 3

Seleccionar nivel: presiona A, B, C y Arriba en el joystick mientras la pantalla de presentación se desvanece; luego suelta todos los botones y pulsa, enseguida, Start. El modo de selección de nivel aparecerá cuando sueltes este último botón.
Selección visual: en la pantalla de presentación, pulsa A, C, Arriba e Izquierda (en diagonal), y luego Start. Podrás elegir la contemplación de cualquiera de las animaciones del juego, incluida la correspondiente a la escena final.

VAPOR TRAIL

Ver el capítulo que empieza en la página 131.

WARDNER

Ver el capítulo que empieza en la página 139.

WARRIOR OF ROME

Códigos de acceso: Nivel 2 — L3FHPOZNGW; Nivel 3 — NXDS55JSWF; Nivel 4 — O5TOJZSP5B. Para ver el final, teclea GREBDWVNNE.

WINGS OF WOR

Modo fácil: si estás teniendo problemillas con el juego, ve a la pantalla del menú de opciones y coloca el cursor en Game Level; luego pulsa A, B, C y Start.

Selección de nivel: entra de nuevo en el menú de opciones, pero esta vez sitúa el cursor en Control. Espera quince segundos, pulsa A, y surgirá la palabra STAGE.

Los increíbles secretos de la Sega Megadrive

¡Todos los secretos y estrategias para los 11 juegos más candentes!

- Shadow Dancer
- Shining the Darkness
- Sonic the Hedgehog
- Spiderman
- Strees of Rage
- Strider
- Thunder Force III
- Toe Jam and Earl
- Vapor Trail
- Wardner

Secretos especiales y atajos para otros 30 juegos

- Una gran guía con detalladas técnicas para todos los juegos.
- Un libro claro y de ágil lectura que se puede consultar con facilidad.
- Todos los juegos explicados de principio a fin.
- Cientos de ilustraciones: guardianes, trucos, etc.
- Mapas para Shining in the Darkness.
- Puntos débiles de guardianes y enemigos.
- Nivel oculto de Toe Jam and Earl.
- Selección de nivel para Sonic.
- Códigos y claves secretas.
- Técnicas de supervivencia.
- Soluciones a problemas concretos.

EDICIONES B
GRUPO ZETA

